COMICBOX

tsc

#27 25 F 175 FB CAN$5,95

SEPTEMBRE 2000

www.comicbox.com

COMIC BOX

AVEC 2 POSTERS !
DARKNESS et AVENGERS

COMICS ET 3D
Effet de mode ?

JOHN CASSADAY
Autour de 'Planetary'

WITCHBLADE
À la télévision

AVEC 16 PAGES DE BD : "GEAR STATION PRELUDE"

M 5702 - 27 - 25,00 F

100 numéros et 1 nouvel artiste...

SPAWN

à la croisée des chemins.

COMIC BOX
EXCLUSIF
PRELUDE
FRANCA-ALFORD-GILMORE
the gear station

the Gear station

SCENARIO/DESSINS

• Dan Fraga

COULEURS

Scribble • myron hewrey
• matt yackey
• brett evans

IMAGES 3D

123 CGI • jamak alford
• dan fraga

LETTRAGE/TRADUCTION

David Bjaï/Cécile Delue

COMIC BOX
www.comicbox.com

GEAR GD

Supplément gratuit à Comic Box#27 publié par TSC. Ne peut être vendu séparément

The Gear Station prelude #1 is TM and © 2000 Dan Fraga

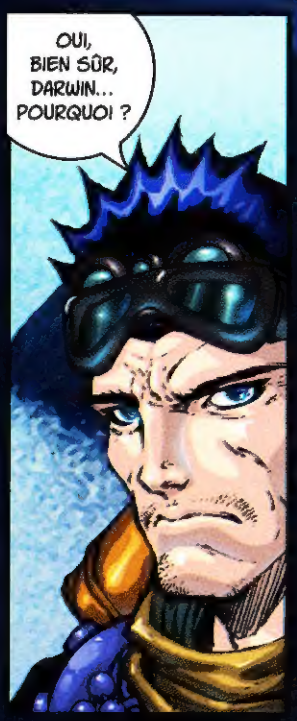
TU SERAIS SURPRIS...

J'AI L'HABITUDE DE VENIR ICI POUR RÉFLÉCHIR.
POUR M'ISOLER DU MONDE.

VAS-Y.
TU DOIS ME PROMETTRE DE NE JAMAIS EN PARLER À PERSONNE.

AH... LE MONDE N'EST PAS SI MAUVAIS.

ARTHUR, EST-CE QUE TU SAIS TENIR TES PROMESSES ?


OUI, BIEN SÛR, DARWIN... POURQUOI ?

CE QUE JE VAIS TE RACONTER, JE NE L'AI JAMAIS DIT À PERSONNE...
DARWIN, ÉCOUTE...
SOIS SÛRE QUE QUOI TU ME DISES, JE L'EMPORTERAI DANS MA TOMBE.
JE VEUX TE DIRE POURQUOI ET COMMENT J'AI ÉTÉ AMENÉE À SERVIR MAÎTRE YOSHI.
C'ETAIT IL Y ENVIRON HUIT ANS...
J'AVAIS L'HABITUDE D'ALLER AUX JARDINS DES STATUES ANTIQUES. OU TOUT DU MOINS CE QU'IL EN RESTAIT.

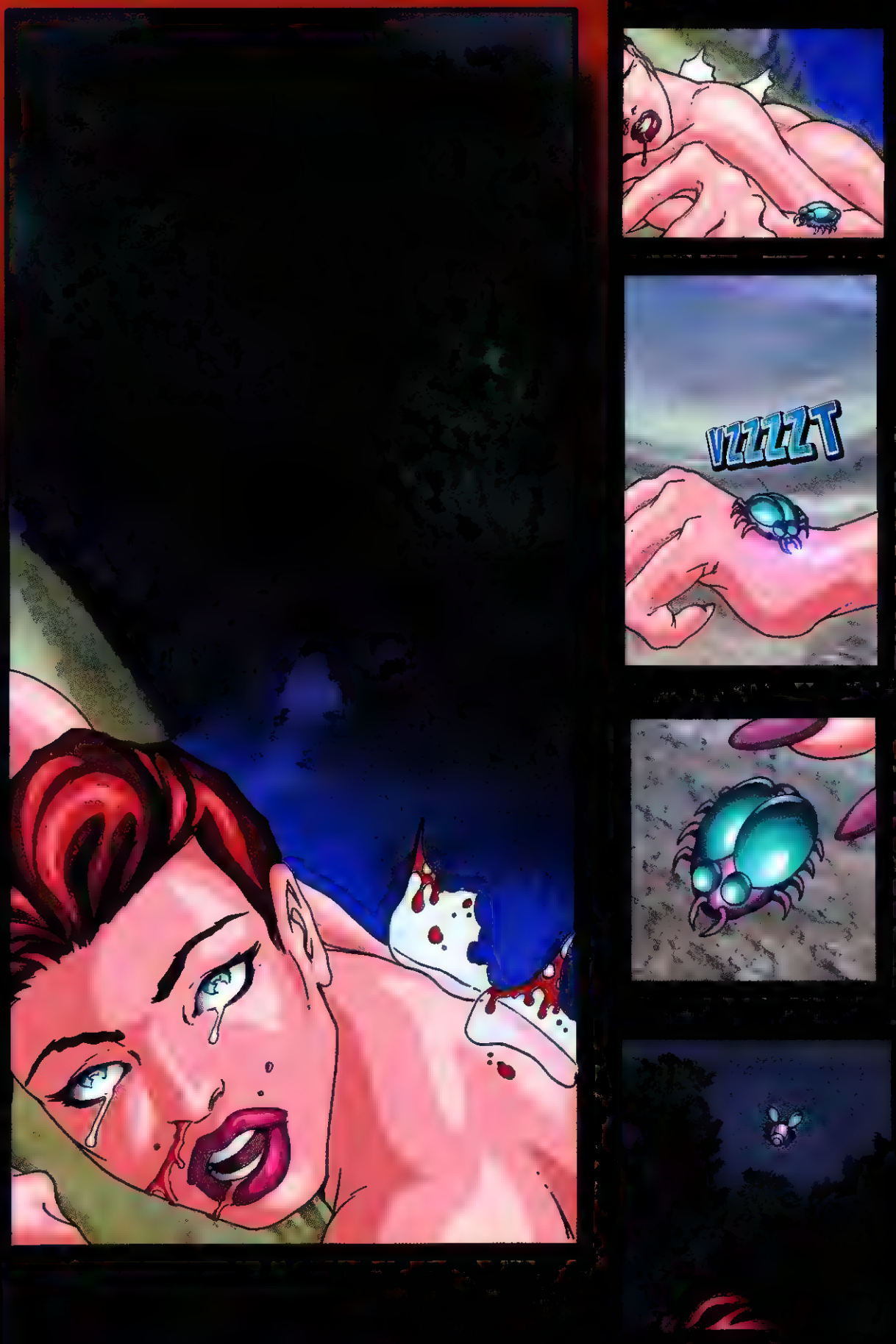
J'ÉTAIS SEULE, D'AUSSI LOIN QUE JE ME SOUVIENNE... MON PÈRE ÉTAIT UN PRINCE DES FÉES ET MA MÈRE UN ÊTRE HUMAIN COMME TOI.
MON PÈRE EST TOMBÉ FOLLEMENT AMOUREUX DE MA MÈRE AU PREMIER REGARD. CE GENRE DE RELATION AMOUREUSE ENTRE UN PRINCE DES FÉES ET UN ÊTRE HUMAIN ÉTAIT INTERDITE.
MAIS MON PÈRE FIT QUELQUE CHOSE, IL DEVINT HUMAIN... LE TEMPS D'UNE SEULE NUIT. IL DONNA SA VIE POUR CETTE NUIT. CETTE NUIT OÙ J'AI ÉTÉ CONÇUE... LE MONSTRE. JE NE SUIS NI UNE FÉE NI UN ÊTRE HUMAIN.
JE NE POUVAIS QUE DEMANDER POURQUOI ? CE JOUR DANS LES JARDINS AUX STATUES... CE FUT LE PIRE JOUR DE MA VIE.

HÉ, POUPÉE... QU'EST-CE QUE TU FAIS ?
PARDON ?...
OH, TU FAIS BIEN DE DEMANDER PARDON...
JE TE PLAINS.
OUAIS, TEE, DIS-LUI... ALORS, FILLETTE... QU'EST-CE QUE TU AS À M'OFFRIR ?
ECOUTEZ, JE NE VEUX PAS D'ENNUIS.
OH, MAIS TU VAS POURTANT EN AVOIR !
TEE... "T" C'EST POUR TROUBLE-FÊTE, CHÉRIE !
PITIÉ, LAISSEZ-MOI TRANQUILLE !

BON SANG, LA FERME !
NON, PITIÉ !
J'AI DIT... LA FERME !

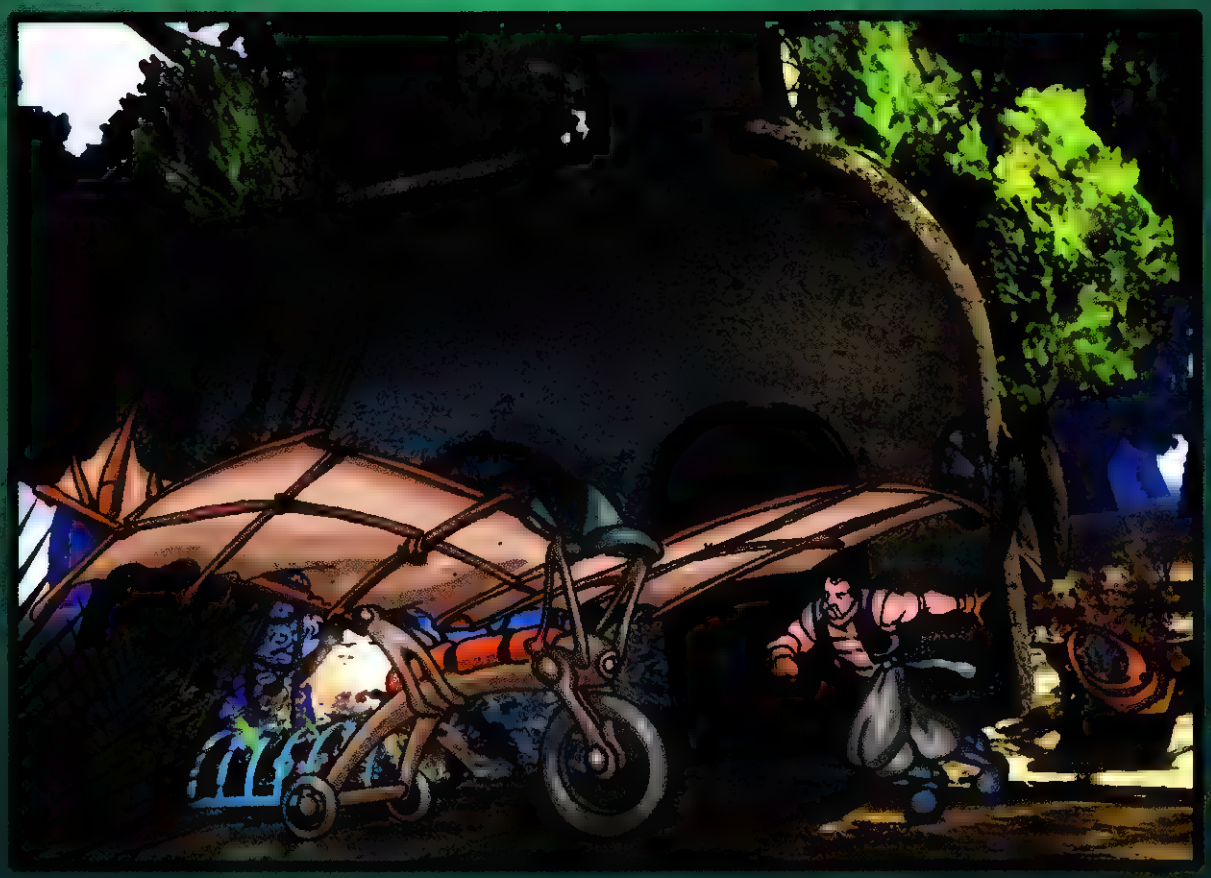
IL Y EN A QUI NE COMPRENNENT RIEN.
RESTE TRANQUILLE... ÇA NE TE FERA PAS MAL.
CES HOMMES VOULAIENT PRENDRE UNE PARTIE DE MOI CE JOUR-LÀ...
MAIS TU VOIS, ILS PENSAIENT QUE J'ÉTAIS HUMAINE.

CE QU'ILS AVAIENT EN FACE D'EUX, C'ÉTAIT UNE BÂTARDE.
POUR TOUT LE MONDE, JE SUIS UN MONSTRE, JE NE SUIS NI HUMAINE, NI FÉE.
ILS AURAIENT ENCORE MIEUX FAIT DE "DEVENIR INTIME" AVEC UN PUTOIS.
CETTE NUIT ILS ONT PRIS PLUS QU'UNE PARTIE DE MOI...
CETTE NUIT...
ILS M'ONT TOUT PRIS !


VZZZZT

MMMM

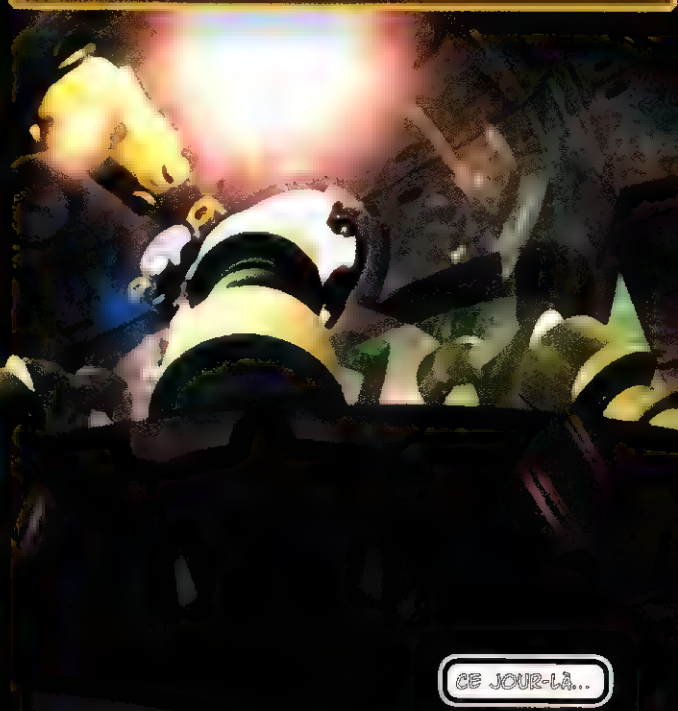
APRÈS TOUT ÇA, LES DIEUX M'ONT SOURI, JE SUPPOSE...
J'AI ÉTÉ PIQUÉE PAR UN COLÉOPTÈRE...
ILS PIQUENT LEUR HÔTE POUR RECEVOIR UN MESSAGE PSYCHIQUE PUIS PIQUENT UN RECEVEUR QUI NE SE DOUTE DE RIEN POUR TRANSMETTRE CE MESSAGE.
DANS MON CAS, IL S'AGISSAIT DE YOSHI.
UNE FOIS PIQUÉ, YOSHI PUT RESSENTIR TOUT CE QUE J'AVAIS RESSENTI AU MOMENT OÙ JE M'ÉTAIS FAITE PIQUER.



YOSHI ME RECUEILLIT ET ME REMIT SUR PIED.
JE RESSENTAIS QUELQUE CHOSE QUE JE N'AVAIS JAMAIS RESSENTI AUPARAVANT...

LA CONFIANCE.
PUIS YOSHI ME FIT VIVRE LE PLUS BEAU JOUR DE MON EXISTENCE...

DANS SON "MEUBLE MAGIQUE"...
IL ME MONTRA LA PAIX...


CE JOUR-LÀ...

IL ME RENDIT MES AILES.
DARWIN, MERCI DE M'AVOIR FAIT PARTAGER CELA.
ET MERCI DE NOUS AVOIR REJOINTS DANS CE PREVIEW DE
the gear station

tee-shirts

CB ou Chèques

figurines

paiement sécurisé

Web Toyz

www.web-toyz.com

24h sur 24h

CB Kids ! #3

Le mois prochain

BATMAN en BD !

www.cbkids.net

COWABUNGA !

Les Tortues Ninja prennent leurs quartiers en BD dans CBKids !

Tout sur les nouveaux POWER RANGERS !

Et comme toujours, un nouveau Cadeau mega-cool inédit...

Power Rangers & TTN & © Saban 2000 Entertainment, Inc and Saban. All Rights Reserved.
Les Tortues Ninja sont TM & © Mirage Studios. All Rights Reserved. TM & © of DC Comics © 2000

EN KIOSQUE A PARTIR DU 15/9/2000 AU RAYON KIDS!

COMIC BOX

www.comicbox.com

HORS SERIE #2

SPECIAL CINEMA...

en cadeau
2 POSTERS INEDITS
X-MEN LE FILM
STAR TREK

DOSSIER SPECIAL X-MEN

entretiens avec :
Bryan Singer
(réalisateur du film)

et tout sur ...
Les effets spéciaux
Le doublage des acteurs
L'histoire du film...

et aussi ...
Buffy
Spawn
Star Wars
Matrix
et bien d'autres...

... AU RAYON CINEMA !

LA MAGIE CONTINUE.

ACTUELLEMENT EN KIOSQUES ET LIBRAIRIES SPECIALISEES - 25 Frs

LA COUVERTURE voit revenir Spawn, le héros de Todd Mc Farlane à l'occasion de son 100ème numéro !

Spawn is ™ & © 2000 Todd Mc Farlane Productions

Numéro 27

Editorial

Sommaire

PLATS DE RESISTANCE

PIXEL-PIXEL 16

Les comics par ordinateur, ça ne date pas d'aujourd'hui. Peu nombreux dans les années 80, les comics à la sauce 3D pullulent désormais. Analyse.

AMANDA CONNER 30

Dans un petit mois, vous découvrirez *Gate Crasher* Mais n'attendez plus pour apprivoiser Amanda, dessinatrice à malice !

JOHN CASSADAY 38

Esprit intrigant, l'artiste de *Planetary* vous dira bien ici que la vérité est... ailleurs !

004>NEWS
Six pages de pur bonheur ! Tous les ragots du mois, les faits divers, le résumé de la convention de Chicago et même une critique du téléfilm de Witchblade.

011>LE HÉROS DU MOIS
Paix et respect à Gil Kane, feu dessinateur de *Spider-Man* et de *Green Lantern*. En marge de la publication d'un album chez Semic, révisez l'histoire de la batterie centrale.

012>ENTRETIEN AVEC ANGEL MEDINA
C'est à lui que Todd McFarlane a confié la mission d'amener Spawn au XXIème siècle. Un ange qui dessine un demon, on aura tout vu !

019>CONTRÔLE D'IDENTITÉ
Tout le monde ou presque a entendu parler de Philippe Druillet. Mais le connaissez-vous réellement ? Voici son portrait.

020>ANT-MAN : PETIT MAIS COSTAUD
Voilà un personnage essentiel de l'univers Marvel, injustement méconnu. Et pourtant, il est à l'origine d'une flopée de personnages centraux de la Maison des Idées.

024>MATCH DE BOX
Courrier du cœur ? Pas toujours, mais de bonnes suggestions, des dessins et même un droit de réponse.

034>HOME OBJETS
La rentrée est chargée en comics mais aussi en jouets et autres collectors. Vivement Noel !

036>LE CHOC DES TITANS
Deux équipes abordent le ring ce mois-ci. Les Gen-actifs en liberté de Gen 13 affrontent les Mutants bohème d'X-Force.

041>INITIATIVE COMICS
Maigre actualité dans la rubrique. Un album Soleil et le retour des Mangas.

042>LE HÉROS OUBLIÉ
Le croirez-vous ? Nous avons retrouvé une Spider-Girl, chez DC, dans les années 60 !!! Elle mérite le détour...

044>CLICS & CLAPS
Un film terrifiant (*L'Homme sans Ombre*), des vidéos, des jeux et de l'internet.

047>GUIDE DE LECTURE
Ah, la rentrée ! Les cahiers, les interros, tout ça... Et les comics ? Pas la peine de les planquer sous la table. Sortez-les ou c'est deux heures de colle !

050>DR PSYCHO
Androide cherche désespérément âme sœur pour relation durable. Contacter le Dr Psycho qui transmettra...

Le moins que l'on puisse dire, c'est que personne n'y croyait. C'est vrai, un label formé par des artistes limite baba cool et qui a le culot de vouloir concurrencer Marvel et DC, c'était une idée ridicule. Et pourtant... Huit ans plus tard, Image Comics tient bon la barre et Spawn, un de ses porte-drapeaux, s'apprête à passer la barre mythique du #100 (ce sera en octobre aux USA et début 2001 en France). Un parcours quasiment sans fautes pour Todd McFarlane, le trublion de l'industrie, celui qui n'aime rien faire comme tout le monde. Mais les fans sont d'une fidélité étonnante, allant chaque mois religieusement chercher leur nouvel épisode. Et Todd sait récompenser cette fidélité par une production toujours à la hauteur. Angel Médina, le nouvel artiste de *Spawn*, témoigne de sa vie chez McFarlane dans ce numéro.

Nos autres invités du mois pourraient aussi se poser en exemples. Amanda Conner, d'abord, est l'illustration parfaite qu'on peut être UNE artiste et être suffisamment douée pour faire sa place en finesse dans un monde de brutes. John Cassaday, quant à lui, est un artiste qui n'a jamais décidé de choisir entre diversité et succès. Après une BD applaudie par la critique mais ignorée par le grand public, *Desperadoes*, le voilà sur *Planetary*, avec Warren Ellis, un des comic-books les plus rafraîchissants du moment avec ses faux airs d'*X-Files*.

Enfin, ne boudons pas notre joie. Nous sommes particulièrement fiers de pouvoir vous proposer un poster des Vengeurs. Non pas à cause des personnages (bien que tout le monde les aime beaucoup ici), mais parce que le dessin est signé Alan Davis, le nouveau dessinateur de la série aux USA, et que personne ne l'avait encore vu imprimé dans aucun magazine ni aucun comic-book.

Pouvoir vous donner le meilleur des comics chaque mois, c'est bien là notre ambition et avec votre soutien, nous ne pouvons que réussir. Bonne rentrée à tous,

[Fabrice Sapolsky]

COMIC BOX

28, rue Saint-Jacques - 75005 Paris
Tél. : 01 53 10 00 67 - Fax : 01 53 10 00 81

Directeur de publication+Rédacteur en chef : Fabrice Sapolsky <fsapolsky@comicbox.com> - **Rédacteur en Chef Adjoint** : Lise Benkemoun <lise.benkemoun@comicbox.com> - **Rédaction** : Antoine Maurel <amaurel@comicbox.com>, Xavier Fournier <xfournier@comicbox.com> - **Directeur Technique** : David Bjaï <ralph@comicbox.com> - **Secrétaire de Rédaction** : Cécile Deluc - **Spirit of the PAO** : Izod+Ralph - **Logistique** - **Réseau** : Phong-Vu Leo <tvo@comicbox.com> 01 53 10 00 67 - **Flashage** : Solution Fab' (75) - **Imprimerie** : Tipolitografica-CS (Padova-Italie) - **Distribution NMPP** - **Service des ventes** : Promévente-Laurie Montfort ; Chef de produit : Emmanuel Viriot 01 41 34 95 59 - 0 800 19 84 57 [réservés exclusivement aux marchands de journaux] - **Publicité** : Séverine Piffret <spiffret@comicbox.com> 01 53 10 00 68 - **Remerciements/Special Thanks** : Anthony Bozzi, Betty Vorhies, Thierry Mornet, Laurent et Vanessa Lévy, Emmanuel Vinot, Serge Sobelman, Anne Fraikin, Stéphanie DeBarros, Alex K., Raphaël Melki, Fabien Cohen, Aurelio Gimeno, Raffaele Zago, Ezio, Carlo et Andrea, Sergio et Alessandro Cecchin, Fabrice et Sarah Guillet, Bill Rosemann, Dan Goldman, Jean Wacquet, Priscille De Moly, Cécile Delavenère, Odile Forestier, Jeff Suter, Christine Jensen, JM Lofficier, Michelle Campbell, Mona Fetouhi, Philippe Druillet, Alexis Rubinowicz, Elisabeth Meunier, Dan Fraga, Nicola Barucci et Dynamic Forces, John Layman, Sonia Im, Frank Mastromauro et Vince Hernandez.

Mensuel édité par TSC, SARL de Presse au capital de 150 000 Frs.ISSN 1288-6351 - CPPAP N°89017788368 - Dépôt Légal : second semestre 2000 - Comic Box est ™ & © [illegible]

Tous les droits de tous les éditeurs reproduits. Les articles engagent la responsabilité de leurs auteurs. Les textes et illustrations publiés ne seront pas restitués.

NEWS

30 JOURS SUR LA PLANÈTE COMICS

TURNER À L'HOSTO

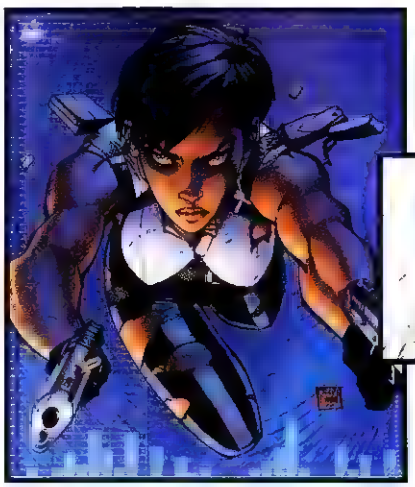
MARVELFRANCE.NET

HULK CHEZ MARVEL KNIGHTS

LOLA CHENEY,

Tony goes to Hollywood

Tony Daniel, l'auteur de The Tenth, «change de crémerie» : voulant mener une double carrière dans les comics et dans le cinéma (avec l'adaptation d'Adrenalynn et d'autres projets), il abandonne Image pour un label spécialiste des interactions avec Hollywood, Dark Horse Comics. Ce tournant dans sa carrière sera marqué par une nouvelle héroïne : Silke !



Tony Daniel ne se repose pas sur ses lauriers ! Alors qu'en France on attend encore la traduction d'*Adrenalynn* et que les lecteurs de VO viennent à peine de faire la connaissance de *F5*, sa récente série d'espionnage, l'auteur change de label et en profite pour enchaîner avec un nouveau creator-owned, chez Dark Horse cette fois-ci. Sandra Silke, l'héroïne principale, est un agent de la CIA participant à des expériences sur les armes bactériologiques. Mais les savants découvrent que tous les agents ont reçu d'étranges pouvoirs. Voulant donner ces pouvoirs seulement à quelques assassins, la CIA décide de faire tuer les premiers sujets de l'expérience et de coller le meurtre sur le dos de Sandra. Voici donc une top espionne douée de pouvoirs qu'elle comprend à peine et poursuivie pour un crime qu'elle n'a pas commis. Sandra Silke est aussi mignonne qu'Esperanza et propose un juste milieu entre les super-pouvoirs de *The Tenth* et les mystères de *F5*. Autant dire que *Silke* s'annonce comme la synthèse de tous les bons éléments contenus dans les précédentes séries. Sortie prévue aux USA en janvier 2001.

Révolution chez Gambit et Bishop

Des têtes sont tombées ! Le staff éditorial «X» vient en effet de virer du jour au lendemain les équipes créatives de Gambit et Bishop. Tandis que Fabian Nicieza fait triste mine, un certain Scott Lobdell a toutes les raisons de sourire.

Depuis quelques semaines, on sentait bien qu'il y avait du flottement dans certains titres X. Dernier rebondissement en date : Marvel US s'est planté en décalant d'un mois la parution de l'annual de *Gambit* (qui révèle l'identité du Nouveau Fils) sans en informer le scénariste Fabian Nicieza qui, dans l'épisode de la série mensuelle, partait du principe que tout le monde connaissait désormais cette identité. Moralité, Nicieza a passé trois semaines sur le net à demander à tous ses fans d'acheter l'épisode MAIS de ne le lire qu'après l'annual du mois suivant. L'auteur ne cachait pas qu'il était assez déçu d'une telle bévue. Son humeur ne se sera sans doute pas améliorée en apprenant qu'il était... débarqué ! Marvel passe en effet un coup de balai sur *Gambit* et *Bishop* en virant tout le monde. George Jeanty, qui dessinait jusqu'ici *Bishop*, s'en tire bien puisqu'il est simplement "muté" sur *Gambit*. Scott Lobdell, qu'on sentait depuis quelques temps de retour aux "affaires mutantes", sera le nouveau scénariste des deux séries. Sans perdre de temps, il annonce déjà une nouvelle direction et un crossover sur les deux titres.

Lexi comics

CREATOR OWNED : se dit d'un comic-book dont les droits et les personnages appartiennent intégralement à leur auteur et non au studio qui les édite. ONE-SHOT : histoire complète. Littéralement "un coup". On en parle par opposition aux histoires à épisodes des séries régulières. ONGOING SERIES : série régulière, non limitée à quelques épisodes.

'Fantask' renaît...

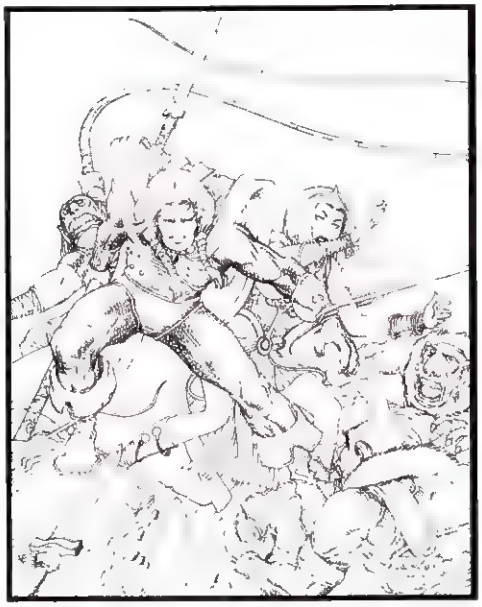
Fantask, c'est le titre mythique dont s'était servi Lug (Semic) pour introduire les Quatre Fantastiques (et le monde Marvel) en France en 1970. Très vite, il avait cédé la place à Strange. En 2001, sous la houlette du scénariste Jean-Marc Lofficier, Fantask va reprendre du service et proposer du super-héros made in France. Avec un coup de main de Ladronn !

Homicron, Ozark, Wampus, Kabur et bien d'autres héros avaient été créés par Lug dans les années 70 pour faire des «comics à la française». Semic s'apprête à les relancer dans un *Fantask* nouvelle version, annoncé pour le courant 2001.

J.M. Lofficier (entouré pour ce «retour» de certains des artistes originaux, comme Luciano Bernasconi sur *Wampus*, ou de petits nouveaux comme Jean-Jacques Dzialowski sur *Homicron*, l'équivalent Semic de *Green Lantern*), le scénariste, donne ses explications :

Pourquoi Fantask plutôt que Wampus ou Futura (autres anciennes séries de Lug) ?

"Je crois que c'est l'aspect légendaire du titre qui a retenu l'attention de Thierry Mornet [Rédacteur en Chef de Semic - ndlr]".



Quel sera le rôle de José Ladronn ?

"José a déjà fait une couverture Kabur pour Special Zembla pour marquer le début des aventures inédites de ce héros. On parle aussi d'histoires en N&N. Il s'agit d'histoires courtes (dont certaines déjà présentes dans ses cahiers), ou plus longues mais à moyen terme, en fonction de ses disponibilités."

Est-ce que d'autres artistes de comics US entreront dans la danse (un dessin d'Homicron par Steve «Children of the Atom» Rude le laisse entendre) ?

"Ça dépendra des budgets... En utilisant mes relations personelles, je peux effectivement obtenir des couvertures ici et là, plus ou moins gracieusement... Mais pour quelque chose de plus soutenu, il faudra que les ventes suivent pour augmenter les tarifs...»

Le nouveau Fantask sera-t-il une mini-série ou une série régulière ?

"À priori une série régulière si les ventes suivent."

Parmi les personnages qui reviennent, il y a Ozark. Or, lors du lancement de Mustang par Lug, il n'avait pas séduit les foules.

"Ozark a très bien été repensé dans un style Dr. Strange par Thierry, J.M Laine et le talentueux J.J Dzialewski... Il y aura aussi Wampus, Homicron, Frank Universal, Mister Song et beaucoup d'autres guest-stars dont je ne veux pas dévoiler l'identité... Tout cela sera traité dans un rendu totalement contemporain et semblable à ce qui se fait dans les comics US.»

Est-ce que ce projet a éventuellement pour vocation de paraître aux USA après la France ?

"C'est certainement notre intention, mais vous connaissez comme moi l'état du marché US..."

JOSÉ LADRONN VIRE D'INHUMANS !

Coup de théâtre : José Ladronn ne dessinera pas le dernier épisode de la mini-série Inhumans *qui paraît actuellement aux USA (et dont le scénario est signé Carlos Pacheco). Marvel a trouvé que la série avait pris trop de retard et lui a collé un ultimatum : soit seulement encrer le #4 en laissant le dessin à quelqu'un d'autre, soit se retirer carrément du projet. C'est cette dernière solution qu'a choisie l'ancien dessinateur de* Cable, *rompant du coup ses relations avec Marvel (après une précédente dispute qui avait provoqué la rupture du contrat d'exclusivité de Ladronn chez l'éditeur). Les futurs projets de Ladronn ? Ils concernent la France (voir ci-contre).*

RELAUNCH nouveau lancement. Lorsqu'une série redemarre au #1 GUARANTEED SHIPPING les dates de sortie des comics sont (en théorie) garanties par l'éditeur Très difficile a tenir ! STORY ARC c'est une aventure complete divisee en plusieurs épisodes. Sa longueur est variable selon les séries. TPB Trade Paperback. Réédition au format album des story-arcs.

RAMOS CHEZ MARVEL !

Parmi les différents one-shots faisant se rencontrer Sentry, le nouveau héros de Marvel Knights et des «pointures» de l'univers Marvel, on remarque le Sentry/Spider-Man dessiné par Humberto Ramos (son premier projet Marvel depuis [illegible])

DINI INVENTE LA JLU

Pour les besoins d'un épisode du dessin animé «Batman : la Relève» (en fait un 90 minutes exploité directement [illegible]), Dini a inventé la nouvelle génération de la JLA : la JLU, composée par les fils spirituels des héros DC actuels. On ne sait si, comme Harley Quinn, on les retrouvera pas le moyen d'arriver dans les comics !

MAGDALENA FAIT DES PETITS

Le #3 de la mini-série n'était pas paru aux USA que Top Cow annonçait déjà qu'il y aurait, c'est sûr, une séquelle pour cette [illegible] très spéciale aux ordres du Vatican. Une nouvelle mini-série est déjà en préparation [illegible] cette fois Brian Ching (Magdalena/Angelus 1-2) aux dessins. Aucun scénariste n'est annoncé pour l'instant.

PAUL JENKINS EST PARTOUT

Scénariste sur [illegible] Spider-Man, [illegible] et Witchblade, Paul Jenkins semble avoir des journées de 48 heures. Son emploi du temps magique lui laissera même le temps d'écrire prochainement une saga en trois parts pour Darkness.

CLAUDIO S'EN VA

Claudio Castellini vient d'être remercié par CrossGen Comics.

Awesome re-re-revient !

Ceux qui n'aiment pas Rob Liefeld doivent lui reconnaître un talent : celui d'être increvable ! Alors qu'il va perdre les droits de 'Fighting American', il s'apprête à un nouveau relaunch des 'Youngblood'... Non sans soulever de nouvelles questions.

Nouveau coup dur pour Rob Liefeld : il perd la licence de *Fighting American* qu'il avait relancé après s'être fait «remercier» de *Captain America* en 97. Le *Fighting American* était en effet un personnage partriotique qu'avaient créé Joe Simon et Jack Kirby dans les années 50 et que ce dernier louait à Liefeld. Au moment de renouveler le contrat, les tarifs ont soudain augmenté au-delà de ce que pouvait se permettre Awesome. Il n'y aura donc plus de comics *Fighting American* chez cette firme, sauf le mythique *Dogs of War* #4, dernier épisode d'une mini-série dessinée par Stephen Platt il y a déjà de nombreux mois et qui, produit avant la fin du deal, aura le droit de sortir... quand Awesome en aura la possibilité.

Coincé par les questions de droits et ses finances, Rob Liefeld rebondit... en reprenant ses anciennes idées ! D'où le retour annoncé d'un *Youngblood* pour qui ce ne sera jamais que le 4ème redémarrage. Liefeld annonçant le retour de personnages comme Vogue et Badrock, cette version du groupe semble plus proche de la 1ère mouture (celle qui avait lancé Image) plutôt que de la version d'Alan Moore datant d'il y a un peu plus de deux ans. Seule incertitude ? L'éditeur ! Rob Liefeld lui-même estime en effet que la série aurait plus de chances si elle paraissait chez un autre label. Mais chez qui ?

Autre projet dérivé de *Youngblood* : *Genesis*, une mini-série racontant les origines du groupe écrite par... Kurt Busiek ! Seul problème, Busiek n'a jamais entendu parler du projet et s'en est publiquement étonné. En fait, il s'agit simplement d'une reformulation de *Youngblood : Year One*, une mini-série jamais parue que Busiek avait scénarisée il y a lontemps.

Top Comics USA

1	SPAWN #100 (IMP - Image)
2	UNCANNY X-MEN #384 (Marvel)
3	X-MEN #106 (Marvel)
4	WOLVERINE #154 (Marvel)
5	JLA #41 (DC)
6	AVENGERS #32 (Marvel)
7	PUNISHER #[illegible] (Marvel)
8	X-MEN ANNUAL 2000 (Marvel)
9	DAREDEVIL #16 (Marvel)
10	UNIVERSE X #[illegible] (Marvel)

(Source : Diamond Comics)

ANALYSE

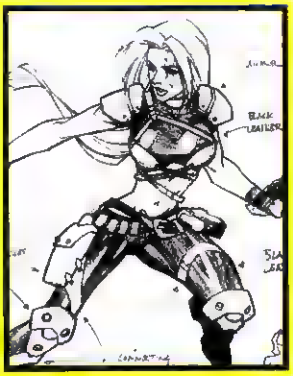
Sans surprise, le 100ème épisode de Spawn arrache la première place. Il faut dire qu'il a six couvertures variantes et que ça aide ! Néanmoins, on notera la tendance de plus en plus «virtuelle» du top 100 américain. A l'heure où nous écrivons ces lignes, nous avons déjà reçu Uncanny X-Men #385, mais nous attendons encore Spawn #98 et Daredevil #14... Le phénomène des retards est plus que jamais flagrant.

PRÉCAUTIONS D'USAGE

Avant de tirer des conclusions, il faut prendre que Diamond, le distributeur américain qui réalise ce Top, ne prend en compte que les ordres de réservations de comics des boutiques spécialisées Outre-Atlantique. En aucun cas il ne s'agit de ventes réelles. Ce qui explique que, parfois, des comics qui ne sont pas encore sortis (donc en retard) soient classés.

Que Justice soit faite !

Après Alley Baggett et Chyna, c'est au tour de Rena Mero (ancienne «superstar du catch» connue sous le nom de Sable) d'inspirer un comic-book dérivé. La BD de la dame semble cependant plus recherchée que le reste des produits de ce genre puisque c'est le vieux routard Marv Wolfman qui scénarise, flanqué de Ken Lashley aux dessins (*Excalibur* et les crayonnés de *Rising Stars*). *The 10th Muse* racontera les aventures d'une muse oubliée de la mythologie, celle de la Justice. Avec Wolfman aux commandes, on peut s'attendre à une vraie histoire !

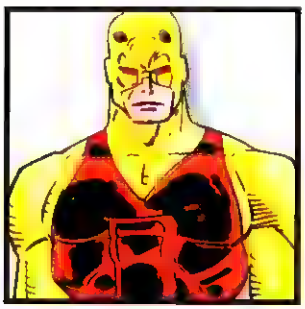


Lexi comics

CROSSOVER : aventure en plusieurs parties se déroulant dans différentes séries. PIN-UP : mini-poster souvent placé comme bonus à la fin des comics. FILL-IN : épisode bouche-trou, commandé par les éditeurs quand les artistes rendent leurs travaux en retard. SPIN-OFF : série dérivée d'une autre et utilisant un concept ou des personnages communs.

Daredevil voit jaune !

Après s'être intéressé au Batman (Long Halloween, Dark Victory) et au Superman (For all Seasons) des origines, le tandem Jeph Loeb/Tim Sale passe à un super-héros Marvel pour le même traitement : «Daredevil Yellow» revisitera les origines de Matt Murdock, alias DD.



Le Daredevil jaune, les lecteurs les plus jeunes ne l'ont peut-être pas connu : dans les six premiers épisodes de sa série, Daredevil n'avait en effet pas le costume rouge qui a fait sa célébrité mais un uniforme jaune et noir rarement revu depuis. Si vous avez lu la mini-série «Daredevil : l'Homme Sans Peur», par Miller et Romita, vous aurez pu l'apercevoir. Ce que se proposent de faire Loeb et Sale, dans ce qui sera une mini-série en 6 épisodes, c'est d'explorer les débuts du héros. En cela, *DD Yellow* utilise le même principe que Frank Miller pour *Batman : Year One* il y a quelques années. On y voyait un jeune Bruce Wayne faire son "apprentissage" de la vie de super-héros.

Marvel et DC courtisent une vache qui rit !

Très à la mode, l'éditeur Top Cow n'arrête pas de se (re)découvrir des amis. Marvel et DC font la queue en quête de crossovers.

Le label de Marc Silvestri a entamé les négociations pour qu'à nouveau les univers Marvel et Top Cow croisent le fer (comme pour *Devil's Reign - Le Règne du Démon* - il y a trois ans) à travers une série de crossovers. La liste définitive reste à valider mais les deux firmes discuteraient actuellement de *Spider-Man/Darkness*, *Fathom/Namor* et *Witchblade/Wolverine*. Il y aurait en tout quatre crossovers, ce qui veut dire que même si les deux éditeurs tombaient d'accord sur ces trois titres (et c'est à confirmer), un quatrième resterait à définir. Top Cow ne fait cependant pas les yeux doux au seul Marvel et planche sur une proposition de crossover avec DC pour un *Lobo/Aphrodite IX* qui serait dessiné, si DC valide le projet, par David Finch. Suivrait *JLA/Witchblade*, attendu en octobre aux États-Unis.

GHOST RIDER ACTION !

Le Ken Ulrich Rider (le Motard Fantôme de Marvel) a enfin [illegible] le premier "Blade" [illegible] tandem ainsi réuni, il [illegible]

GIGI & THE BIG FOUR,

une nouvelle interprétation de la légende du génie de la Lampe [illegible] Kelly et Pascual Ferry n'ont pu [illegible] chez [illegible] pour des raisons financières devrait refaire surface prochainement chez [illegible] des sous-labels de DC ou de Wildstorm.

PRÉVOYANCE ?

Marvel vient de déposer plusieurs noms de domaine sur Internet, [illegible] mi lesquels

Chic-à-go-go !

Après San Diego, que l'on pourrait comparer à La Mecque des comics, la convention de Chicago (Rosemont en fait, mais c'est la banlieue de Chicago), organisée par Wizard US, est chaque année l'un des temps forts de l'été américain.

Bart, fidèle à sa réputation.

Un nombre considérable d'artistes viennent à Wizard World dédicacer leurs séries pour le bonheur de plusieurs milliers de fans américains en délire ! Cette année, John Cassaday signait des *Planetary* avant de partir en vitesse pour une conférence sur les comics à Hong Kong ! Chris Claremont cachait de fabuleuses planches dans son portfolio. Et Paul Dini signait de magnifiques statues sur le stand du Warner Bros store. CrossGen avait près de vingt artistes en signature sur son stand, à l'entrée de la convention. Dan Jurgens, qui est aussi grand que Marc Silvestri (presque deux mètres), courait entre Top Cow et Marvel, tandis que son ami Joe Jusko offrait une peinture originale de *Tomb Raider* à la tombola. Les deux frères Kubert, Adam et Andy, dédicaçaient ensemble. Tandis qu'Eruptor.com, qui présentait des shows de minettes, offrait un numéro 1 de *Tomb Raider* à tous ceux qui voulaient bien laisser leurs coordonnées et être ajoutés à la mailing-list du site ! Quoi ? Je rêve ou je vois un homme déguisé en Bart Simpson ! C'est bien ça ! Un énorme bonhomme jaune qui danse devant des enfants ébahis…

À côté, Rob Liefeld, qui vient d'avoir un petit garçon prénommé Luke, (devinez pourquoi) était radieux. Et David Mack accourt sur le stand Marvel pour montrer à Joe Quesada les prochaines planches peintes de son *Daredevil*. Chez Fandom, on ne craint pas le mauvais goût.

La machine à faire tourner les dollars…

Pour preuve, sur leur stand, une gigantesque colonne transparente pleine de dollars à attraper…

Plus sobre, Clayburn Moore signait les prototypes des figurines Buffy II ultra détaillés (2500 exemplaires seulement !), notamment Oz et Giles. Entre les spots, la musique, les annonces au micro et la symphonie des dollars, on ne sait plus où donner de la tête ! Et encore, on ne parle ici que de la salle principale. À côté, les fans de *Star Wars* avaient eux aussi leurs vedettes, j'ai nommé les "hommes derrière les masques", les légendaires acteurs des premiers *Star Wars*, Jeremy Bulloch/Bobba Fett, Peter Mayhew/Chewbacca et David Prowse/Dark Vador. Et, tout auréolé par le succès du film des *X-Men* où il joue le Crapaud, Ray Park/Darth Maul, accompagné d'un autre méchant : Tyler Mane/Dents de Sabre.

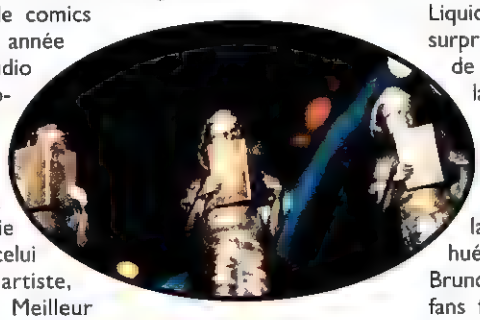
En parlant de dents, les amateurs de vampires n'étaient pas en reste puisqu'ils avaient sous la main Joss Whedon, le créateur de *Buffy*, venu annoncer sa nouvelle série comics chez Dark Horse (cf photo + *Comic Box HS#2*). Joe-Michaël Straczynski, enfin, faisait salle comble en contant les nouveaux développements de sa ligne de comics chez Top Cow, *Joe's comics*.

Disponible sur place : le preview noir et blanc de *Midnight Nation* qui se vendait comme des petits pains ! Ainsi que le *Magdalena/Angelus 1/2*, les figurines de Rusty le robot, quelques belles statues, et…*Comic Box #25*, avec sa couverture inédite de Campbell, vendu 15$ chez certains revendeurs !

Moments forts de cette convention, la projection du pilote de la série *Witchblade*, la fête du studio Chaos, où se pressaient tous les fans de la catcheuse Chyna et ceux du groupe Insane Clown Posse, celle du *Comic-Book Legal Defense Fund*, plus intellectuelle, et la remise des "Fans Awards" pour lesquels près de 18 000 personnes ont voté ! Marvel était le grand vainqueur de cette soirée,

remportant près de neuf récompenses sur les dix-sept décernées ! Consacré meilleur éditeur de comics pour la quatrième année consécutive, le studio a également empoché l'Award de la meilleure série régulière pour *Avengers*, celui de la meilleure mini-série pour *Earth X* et celui du meilleur artiste, George Pérez. Meilleur encreur : Jimmy Palmiotti qui présentait d'ailleurs la cérémonie avec son acolyte, Nelson.

DC n'est pas non plus reparti les mains vides, puisque Batman a été couronné meilleur personnage, Harley-Quinn meilleur second rôle, *Batman : la Relève* meilleur programme TV tiré d'un comic-book, et Batgirl meilleure héroïne !



Éternels vainqueurs : Alex Ross, meilleur peintre, et Richard Starkings, boss de chez Comicraft, pour le meilleur lettrage, qui sont plus ou moins seuls dans leurs catégories... Snif, on aura une pensée émue pour notre compatriote Richard Isanove qui fait pourtant du boulot extra sur *DD* et qui s'est vu souffler l'award du meilleur coloriste par les gars de Liquid! qui étaient les plus surpris de tous ! La figurine de Sydney Savage, tirée de la série *Danger girl*, a remporté le prix du meilleur objet, même si McFarlane, son producteur, qui boycottait la convention, a été hué... Un petit bonjour à Bruno et Nicolas, les deux fans français les plus chanceux de la Terre parce qu'ils y étaient et qu'ils ont acheté des planches originales de *Daredevil*, même s'ils sont repartis fauchés comme les blés ! Et voilà, c'était déjà fini ! Si vous pensez y aller l'an prochain, ça vaut le coup d'économiser !

L.B.

seulement vous marchiez sur les murs ou portiez du spandex, je vous rendrais célèbre !». Et pourquoi pas Monica dans le rôle de Mary-Jane ?

WHAT IF AGAIN...

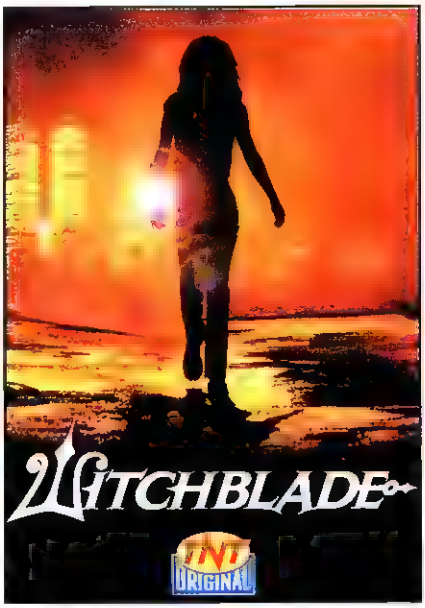
Marvel va ramener la défunte série «What If» (publiée autrefois en France dans 'Spidey' sous le titre «Et si...») sous la forme d'un label qui aura pour mission de produire des spéciaux et des mini-séries se passant dans des univers alternatifs. Tous les projets «futuristes» déjà existants, comme «Spider-Girl», porteront désormais le logo «What If».

Witchblade est-elle faite pour la TV ?

Diffusé le 27 août dernier aux USA, le téléfilm adapté des aventures de Witchblade est "l'autre" adaptation d'un comic-book à apparaître cet été. Analyse...

Lorsque la k7 est arrivé à la rédaction, nous étions pressés de la visionner. Après *X-Men*, l'adaptation des aventures de la Première dame de Top Cow ne pouvait nous décevoir.

Et pourtant. *Witchblade* n'est pas un mauvais téléfilm, tout en n'étant pas exempt de défauts. Heureusement, des qualités les contrebalancent. Revue de détail :



La fidélité

Tout fan du comic-book est sensible à cet aspect. Il peut être rassuré : *Witchblade - le téléfilm* a été réalisé avec soin à partir de la trame des premiers épisodes de la série.

Le Casting

Yancy Butler campe une Sara Pezzini plus vraie que nature. Les scénaristes ont simplement gommé le côté glamour des comics qui n'aurait pas été "raccord" avec l'ambiance polar du film. Les autres personnages du film sont eux aussi assez fidèles à leurs équivalents papier si l'on en excepte deux : Ian Nottingham et Kenneth Irons. Pour le premier, la production a retenu un acteur à l'opposé du personnage du comic-book. Au lieu d'un guerrier raffiné aux cheveux longs, expert en armes blanches, on trouve un brun faussement mystérieux et barbu (?) ressemblant plutôt à un indic qu'à un tueur classieux ! Le Kenneth Irons version télé est aussi différent de son alter-ego BD. Il n'est plus un "beau gosse" machiavélique et séducteur mais un homme d'une quarantaine d'années.

La mise en scène

C'est réellement là que le bât blesse. Sous prétexte d'avoir voulu faire une œuvre moderne, le réalisateur noie l'intrigue sous une cascade d'effets de style (ralentis, fusillade façon John Woo, bullet-time...) plus ou moins réussis qui n'aident pas à faciliter la lisibilité d'un script à tiroirs. Si une série découle de ce téléfilm, un changement de réalisateur serait le bienvenu !

Les effets spéciaux

Si le gant de Witchblade est fort bien réalisé (en métal), il perd la dimension "organique" des comics. En effet, dans la BD, la Witchblade est comme une seconde peau, un symbiote qui fait corps avec son hôte. Pas de trace de cela dans le film et Sara passe son temps à mettre et enlever le gant. De plus, le gant métallique "date" de la création de la Witchblade de l'époque médiévale. Lorsqu'on sait que cet objet mystique est censé exister depuis la nuit des temps... bizarre.

Le voir ou pas ?

On ne sait pas encore si *Witchblade* deviendra une série et sera acheté par une chaîne française ou, le cas échéant, exploité en vidéo. Une chose est certaine, le concept a beaucoup de potentiel et les faiblesses du téléfilm ne se répéteraient pas forcément dans des épisodes de 50 minutes, plus speed. Un changement dans la réalisation pourrait transformer ce début mitigé en succès TV !

Petites Annonces

Envoyez à : TSC-COMIC BOX-Petites annonces
328 rue St Jacques - 75005 Paris ou info@comicbox.com

Ventes

Vends nombreux comics (Marvel et autres) et traductions (Lug-Semic, Arédit-Artima) anciennes et récentes à prix sympa. Liste complète contre une enveloppe timbrée à 3 Frs. Réponse assurée. Écrire à Frédéric Tiget, 1 rue du Vercors, 38400 St-Martin-d'Hères.

Vends nombreux comics en VO en très bon état. Liste disponible contre une enveloppe timbrée. Réponse assurée. Florent Praud, 2 rue Jean Rostand, appartement 353, 33320 Eysines.

Vends Crimson#1 à 5 (15 Frs) et #6 et 7 (18 Frs), Buffy#1 à 5 et #10 (15 Frs), Pitt#2 et 3 (15 Frs), DV8#2 (15 Frs), Hellcop#1 (17 Frs), Spawn the Dark Ages#1 et 2 (17 Frs), Nova #233 (15 Frs) et Collection Image#10 (15 Frs). Vincent Beaujouan, La Boulais, 56380 Guer. Tél : 02 97 22 16 18.

Vends albums X-Men, Spécial Strange, albums Araignée, FF, RCM, Lug, Semic, Image... à des prix sympa. Liste contre un timbre. Rashid Ganoun, 9 rue Wilson, 42000 Saint-Etienne ou 06 86 86 12 55.

Vends figurine de la série Crimson "Lisseth" dans son emballage, VO Witchblade-Tomb Raider, Tomb Raider preview 1, éditions Lug : Strange, Spécial Strange, Titans, Nova, Spidey, FF, Thor, Planète des Singes, Kabur, Collection Top BD, Collection Récit complet... éditions Arédit : les Vengeurs, Thor, Namor, Défenseurs, Hulk, Captain America... Liste complète contre envoi d'une enveloppe timbrée avec adresse par fax ou par e-mail. Denis Duthieuw, 31 rue des Abris, 06620 Le Bar sur Loup. Tél/Fax : 04 93 42 94 96. E-mail : denis-dut@libertysurf.fr

Vends comics VF Weapon Zero 1, Spawn 17, Violator 3, Génération X 5, 6 et 7, Wolverine 44 à 61. Jacky Zambrana, 61 rue Jacques Prévert, 95320 St Leu la Forêt.

Vends comics VF Lug, Semic, Marvel France, Arédit, Image, Top Cow, Génération Comics... + des VO, V. esp, V. port, V.I... Ainsi que des cartonnés et des BD européennes comme les Tuniques Bleues, XIII, Largo Wynch, Thorgal... DJ Sanz, 62 rue de l'Amazone, 1060 Bruxelles, Belgique.

Vends Cyber force 1 à 6 et divers numéros de Nova, Titans, Spidey, Spécial Strange, Strange Origines, Superman Poche, 2099 et en VO Iron Man vol.2#5, Captain America vol.2#7, Deadpool 5, Cable 44, Venom : the madness 3/3, Mega Marvel spécial flashback et divers titres Spider-Man dont Soul of the Hunter (48 p.) Écrivez à Julien Chesné, 37 ter rue de Clémont, 45720 Coullons ou 02 38 29 23 14 après 18H.

Vends Strange, Titans, Nova, Marvel, D.C., Image et autres en français, VO ou autres langues, ainsi que des BD franco-belges. Réponse assurée. Envoyez vos demandes à sanpajua@yahoo.fr

Achats

Achète mini-buste de Cyclope des X-Men n°5 dans la collection Bowen Designs, peu importe le prix. Recherche également le mini-buste de Deadpool (première version n°8). Faire proposition. Recherche BD Nova 108 et 116, Titans 18, 19, 20, 21, 27, 28, 98, 100, 101. Me contacter au 04 95 20 58 99 ou au 06 09 52 68 78. Vous pouvez également m'écrire : Pierre-Jean Centofanti, 7 avenue Kennedy, les Pyramides, 20090 Ajaccio.

Recherche Venom 7, Strange Origines 308, RCM 47 : Nuits de vengeance, Deadpool 3, Spider-Man (V.I. de Semic) 1 à 4 et 17, ainsi que divers numéros de Strange entre le 275 et le 317. Recherche également quelques VO de Spider-Man assez récentes dont Amazing 346-347 et 374-375, Unlimited Scarlet Spider 1 et beaucoup d'autres inédites en France. Julien Chesné, 37 ter rue de Clémont, 45720 Coullons ou 02 38 29 23 14 ap. 18 H ou le week-end.

Recherche en VF à un très bon prix : Tellos#1, The Tenth#1 et 2, Spirit of tne Tao#1, 4, 5 et 6 et Divine right#1, 2 et 3. Merci d'avance. Mlle Delphine Balespouey, n°8 au Bourg, 33390 Fours (Bordeaux) ou 06 20 10 42 52.

Contacts

Scénariste (24 ans) cherche dessinateur(s) qui n'a pas froid aux yeux pour comics noir et hyper-violent. Contactez Antonio Pastucci, 9 boulevard des Trolliettes, 74200 Thonon les Bains.

Bulletin d'abonnement

(à photocopier ou à découper)

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Date de naissance ..... Sexe .....

Tél. : ..... E-mail : .....

aux 10 premiers nouveaux abonnés d'un an minimum, un POSTER SIGNÉ...

☐ Oui, je m'abonne pour 6 mois à COMIC BOX (6 numéros) pour 130 F (soit un numéro gratuit)
☐ Oui, je m'abonne pour 1 an à COMIC BOX (12 numéros) pour 250 F (soit 2 numéros gratuits)
☐ Je souscris un abonnement de soutien à COMIC BOX (12 numéros) pour 500F - 400F ou 300 F (4, 3 ou 2 cadeaux par an selon tarif)
☐ Abonnement à COMIC BOX (12 numéros) tarif DOM-TOM/ETRANGER 320 F

Je joins mon règlement à l'ordre de **TSC-COMIC BOX,** 328, rue Saint-Jacques, 75005 Paris par :
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

LE HÉROS DU MOIS

GREEN LANTERN

UN PEU D'HISTOIRE

Au commencement, il n'y avait rien. Puis, vinrent l'univers, les galaxies et … les Gardiens de l'Univers. Cette race aussi ancienne que le temps avait reçu comme mission d'observer le développement des différents systèmes solaires et de contribuer à leur préservation. Pour mener à bien cette tâche, ils fondèrent le Green Lantern Corps après avoir découpé l'univers en 360 secteurs administratifs. Dans chaque zone, ils choisirent un habitant destiné à devenir le Green Lantern local, dont la tâche serait de préserver la paix dans son secteur. Le Corps formait le bras armé des Gardiens grâce à leurs armes, uniques en leur genre : des bagues puisant leur énergie au cœur même de Oa, la planète mère, domicile des Gardiens. Chaque Green Lantern reçoit la sienne et, par la force de sa volonté, il peut matérialiser cette énergie en ce qu'il veut, sans aucune restriction autre que sa propre volonté. Autant dire que les Green Lantern étaient les combattants absolus et ne pouvaient être défaits…

autrement que de l'intérieur. Sur Terre le représentant le plus célèbre de cet illustre "organisme" fut sans aucun doute Hal Jordan. Ce pilote d'essai originaire de Coast City, sur la côte Ouest, avait tout du héros, et nul n'aurait pu imaginer qu'il finirait fou. C'est pourtant ce qui arriva lorsque, au retour d'un de ses voyages interstellaires, il trouva sa ville anéantie. Il retourna sa colère contre les Gardiens, leur reprochant leur indifférence, ne laissant d'autre choix à ces derniers que d'ordonner au Corps de se débarrasser de lui. Mal leur en prit car Hal Jordan, victime de sa folie, changea de personnalité pour devenir Parallax. Utilisant son pouvoir comme jamais auparavant, il massacra tous ses anciens camarades. Les bagues furent détruites et Ganthet, le dernier Gardien survivant, fut élu pour en être le dépositaire. Dans un ultime assaut de lucidité, Hal avait également détruit son arme, faisant bel et bien de l'anneau parfait que Ganthet parvint à forger le seul héritage du Corps. N'ayant que peu de temps avant sa propre disparition, le Gardien n'eut d'autre choix que de remettre l'anneau à la première personne qu'il aperçut avant de disparaître, Kyle Rayner.

LE SEIGNEUR DE L'ANNEAU

Kyle Rayner est né à Coast City ; fils de militaire, il n'a que peu connu son père. Il grandit cependant relativement heureux, en lisant des comics et en jouant à Superman, comme tous les enfants de son époque. Rapidement, il manifeste un certain talent pour le dessin, aussi n'est-ce pas une surprise si, à 18 ans, il part faire une école d'art. A la sortie, il entre en contact avec le monde de la presse grâce à ses talents. Il devient dessinateur de comics. Ainsi, on imagine aisément que quand, à cette même période, il reçoit la bague des mains d'un esprit évanescent, c'est bien la dernière chose à laquelle il s'attend. Il découvre néanmoins rapidement le pouvoir de l'anneau puisqu'en le portant, il endosse l'habit de Green Lantern. Peu à même d'appréhender l'immense pouvoir qu'il a reçu, il pense d'abord à faire de son récent statut de héros une activité lucrative. Malgré son inexpérience, il se débrouille et commence à maîtriser l'anneau. Mais ce n'est qu'au cours d'un combat aux côtés de Superman que ce dernier lui enseignera quelques notions de l'origine de son pouvoir. Depuis, il s'est forgé en autodidacte, au fil des défis. Un combat acharné contre Major Force coûtera la vie à sa fiancée, Alexandra de Witt, une perte dont il se consolera dans les bras de l'ancienne Wonder Girl des Teen Titans . En fait, comme vous avez pu le constater dans les pages de la JLA récemment, Kyle est comme le bon vin: il s'affine en vieillissant. Hal Jordan, le GL du Silver Age, est quant à lui à redécouvrir ce mois-ci dans le Special DC #9 de Semic. Bonne lecture.

A.M

Angel Medina

Mockwulf (Marvel) :
Angel a dessiné tous les personnages de cette série méconnue, parue en France dans Titans.

Incredible Hulk (Marvel) :
Il a assuré une dizaine d'épisodes du géant vert, avec Peter David.

Abominations (Marvel) :
Une mini-série parallèle à Hulk qui lui a permis de dessiner encore une horde de persos.

Kiss the Psycho-Circus (Image/Imp) : Il fait son entrée chez McFarlane grâce à cette série.

Lost & Twitch (Image/Imp) : Ses premiers pas dans l'univers de Spawn.

ANGEL ANGE DU...
DEMON E MEDINA

Angel Medina, dessinateur

S'appeler Ange et dessiner un suppôt de Satan, c'est plutôt paradoxal, vous ne trouvez pas ? Pourtant, quand on le rencontre, pas de doute possible, Angel Medina est un vrai gentil. Et un grand professionnel également. Entretien express avec un homme qui a œuvré sur Hulk, Kiss, et que l'on verra bientôt en VO sur Spawn (#101)...

Comic Box : Vous êtes actuellement sur Spawn. Étiez-vous un fan de ce personnage auparavant et rêviez-vous de travailler sur ce titre ?

Angel Medina : Oui, complètement. Quand j'ai quitté Marvel, la seule compagnie où j'avais vraiment envie de travailler, c'était McFarlane Productions. Je n'étais pas sûr qu'ils acceptent de me prendre, bien sûr, mais bon, disons que nous étions sur la même longueur d'onde. Je ne dessine pas vraiment d'une manière classique, je mets beaucoup de personnages dans mes cases et je tâche de trouver des angles originaux. Visiblement, tout ça leur a plu.

C.B. : Todd vous a-t-il donné beaucoup de directives avant que vous n'entamiez votre travail sur Spawn ?

A.M. : Non, au contraire, il m'a laissé une liberté énorme. J'en étais même surpris ! Avec un personnage aussi populaire que Spawn, je pensais que je serais limité, et bien pas du tout ! Todd est très ouvert d'esprit. Il fait confiance aux artistes qu'il engage. Je ne suis pas du genre noir par exemple, mais je crois que n'importe quel artiste peu se couler dans un style s'il le désire vraiment. Ce n'est juste pas là qu'il sera le meilleur...

C.B. : Quels souvenirs gardez-vous de votre période Marvel ?

A.M. : J'en ai de tellement mauvais que je n'ai pas trop envie d'en parler... Ok, je vais faire un effort. Quand j'ai commencé dans ce milieu, Jim Starlin avait une grande influence sur moi. Or, comme je travaillais chez Marvel, j'ai eu très vite la chance de le rencontrer et il a été absolument adorable. C'était vraiment encourageant pour moi.

C.B. : Vous aviez l'air à l'aise sur Hulk, pourtant...

A.M. : Oui, mais ils m'ont tellement fait de changements que ça m'a écoeuré... Le jour où ça a explosé et où je suis parti, j'avais dessiné de fines lignes sur le personnage pour donner plus de profondeur à ses bras, à ses jambes, etc. Or, à la place, paf ! Ils m'avaient mis un gros trait noir. Dans tout le comic-book ! Cela gâchait tellement la silhouette de Hulk que j'ai craqué... Les créatifs n'ont plus vraiment le pouvoir chez Marvel, ce sont les actionnaires qui décident aujourd'hui... C'est bien une chose que Todd ne ferait pas, au passage ! Il a trop l'intention de continuer à faire ce qu'il veut ! Ce n'est pas seulement parce que c'était Hulk ou parce que c'était moi, c'était la même chose sur d'autres séries avec d'autres artistes... C'est dommage !

C.B. Quel est le personnage le plus drôle que vous ayez dessiné ?

A.M. : Le Joker ! J'adore ce personnage.

C.B. : Comment avez-vous débuté dans le milieu ?

A.M. : En montrant mes portfolios à droite et à gauche à la convention de Chicago ! C'était en 1985, et mon premier boulot publié était justement un Hulk, si je ne me trompe pas. Les cinq personnes que j'aimais à l'époque étaient Bernie Wrightson, Michael Golden, John Byrne, George

Pérez et, attention, pour le dernier je sais qu'il n'y a pas beaucoup de gens qui ne l'aiment pas, c'est Sal Buscema. Il avait l'habitude de dessiner de grandes bouches. C'est ça que j'aimais bien. (rires)

C.B. : Vous commencez une nouvelle série sur Internet. Pourquoi ne pas l'éditer sur papier ?

A.M. : Je suis plus inspiré par ce média pour ce projet en particulier. Même si c'est sympathique de dessiner des personnages comme Kiss ou Spawn, au bout d'un moment, ça devient mécanique... Alors je cherche de nouvelles sources d'inspiration. Quelquefois, c'est la peinture. Là, c'est Internet. Et comme c'est un projet personnel, j'ai toute latitude pour le réaliser ! J'ai de grands espoirs pour les fans de comics. Je pense qu'ils vont avoir l'occasion de se connecter partout dans le monde et de discuter ensemble de leur passion. Je compte bien assister à des polémiques entre la France, le Japon, et les USA, par exemple, à propos de tel ou tel personnage ! C'est une magnifique opportunité de communication et il n'y a qu'Internet qui offre ça.

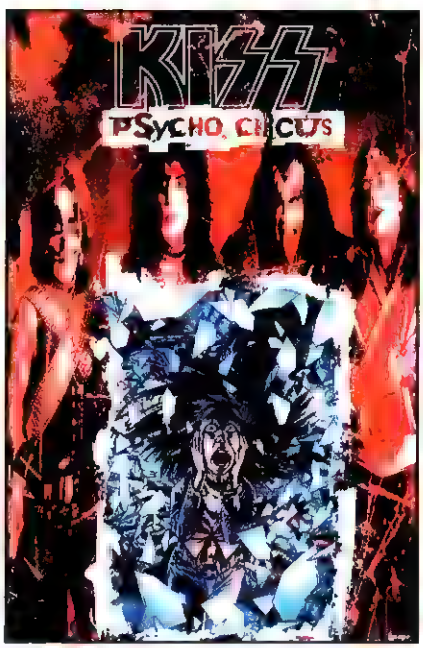
C.B. : De quoi s'agit-il également ?

A.M. : Je commence à peine à y travailler, donc je ne peux pas vraiment vous raconter l'histoire. Je vais tâcher de créer une équipe internationale. La France va avoir son super-héros, par exemple. C'est chouette, non (dit-il en montrant fièrement le design jaune-vert de ce futur personnage) ? J'espère bien venir en France l'année prochaine et avoir l'occasion de rencontrer des artistes franco-belges pour voir ce qu'on peut faire ensemble. Chaque opinion, qu'elle émane d'un amateur ou d'un professionnel, m'intéresse. Je respecte les êtres humains. Et si j'attends qu'ils me respectent en retour, je sais voir en chacun d'eux un certain potentiel. Avec les personnages aussi j'agis ainsi. C'est le meilleur moyen d'en tirer parti ! La seule chose pour ce projet, c'est que je vais d'abord accumuler un bon nombre d'épisodes avant de commencer à diffuser la série.

C.B. : Que faites-vous d'autre en ce moment ?

A.L. : Je prépare mes planches de *Spawn #103*. On a toujours 4 ou 5 numéros d'avance pour éviter les mauvaises surprises ! Et dès que j'en ai le temps, je travaille sur mon projet internet. Avec les conventions en plus, ça ne me laisse pas beaucoup de temps de libre, mais c'est passionnant !

"Même si c'est sympathique de dessiner des personnages comme Kiss ou Spawn, au bout d'un moment, ça devient mécanique..."



Entretien réalisé par
[Lise Benkemoun]

VALENCIENNES LES 4&5 NOUVEMBRE 2000

HÔTEL DE VILLE

1er FESTIVAL DE LA BD ANGLO-SAXONNE

ET DU PRODUIT DERIVE

LES SUPER HEROS

90 Exposants

diteurs, librairies, boutiques
sp cialis es : Lille, Bruxelles,
Paris, Londres...

Animations & dedicaces

Espace Mangas

Venez nombreux sur le stand...

COMIC BOX

Gagnez un voyage NEW YORK

des BD, des places de cin ma

OMEGA

Organisé par l'association OMEGA : 03.27.29.08.71

Samedi 14h00 • 21h00 nocturne • Dimanche 10h00 • 20h00

(entrée 25F, gratuit pour les enfants accompagnés) • Déplacement en car au départ de LILLE, BRUXELLES & PARIS

Avec : G.Pacheco, JO.Ladronn, T.Daniel, S.Piatt, C.Lichtner, D.Crisse, E.Herenguel, K.Tollet, S.Delzant ...

ASTRO CITY

MARVEL FRANCE

Caumont

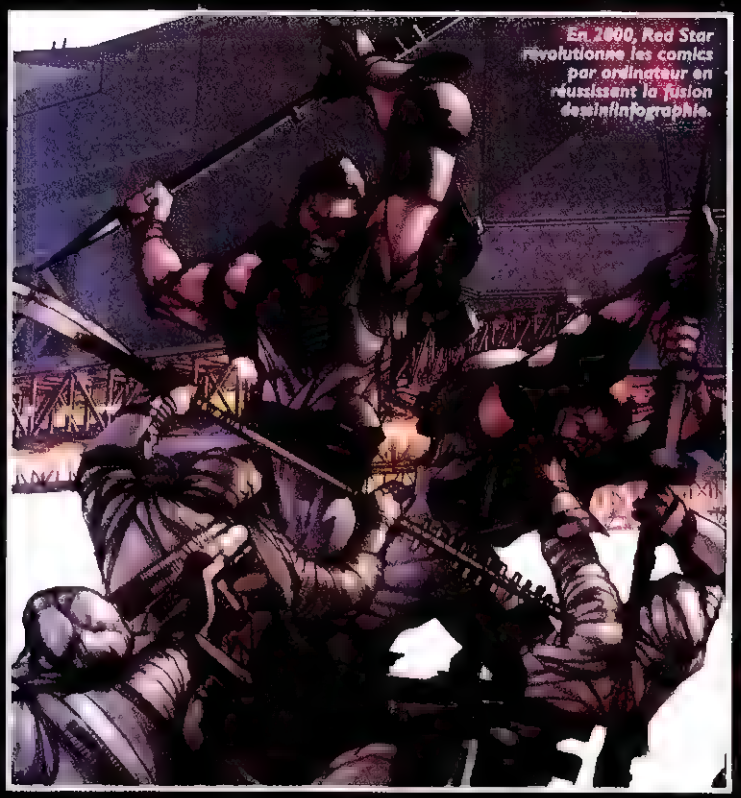
semic EDITIONS

spark

COMIC BOX

LES AVENTURIERS DU PIXEL

15 ans après l'apparition du premier comic-book assisté par ordinateur, plusieurs séries apparaissent d'un coup sur le marché américain pour reprendre le flambeau. Histoire d'un genre qui a démarré comme un "gimmick" publicitaire mais qui semble bien parti, en 2000, pour s'affirmer comme une vraie tendance artistique.



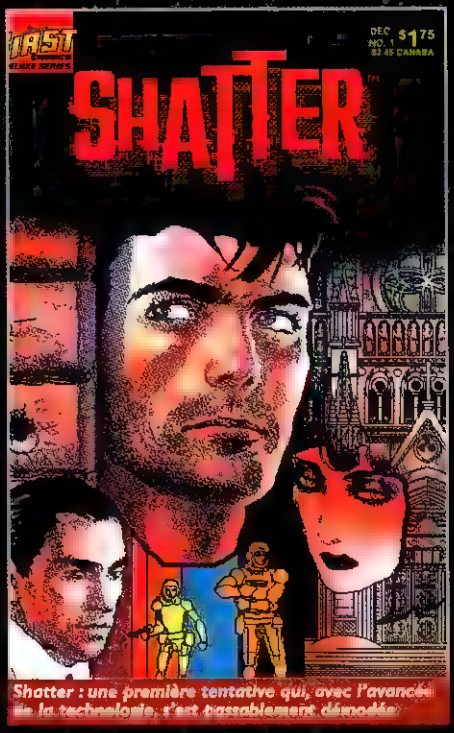
En 2000, Red Star révolutionne les comics par ordinateur en réussissant la fusion dessin/infographie.

Le problème avec l'informatique, c'est que c'est un média sans histoire, sans passé, où tout est forcément "dernier cri" ou dépassé, disparaissant rapidement du marché. Essayez de retrouver une cartouche de console de jeu d'il y a dix ou quinze ans et vous verrez que ce n'est pas de la tarte. Et même si vous y arrivez, si vous trouvez le moyen de la faire marcher, les imperfections techniques vous sauteront aux yeux : basse résolution, peu ou pas de couleur et lenteur du programme... De quoi en décourager plus d'un. Mieux vaut encore se replonger vite fait dans la manipulation de sa 64 bits plutôt que de s'abîmer les yeux sur cette antiquité.

En l'an 2000, avec l'arrivée simultanée de plusieurs comics qui utilisent en grande partie l'infographie et l'imagerie 3D, on pourrait être tenté de penser la même chose. De se dire que c'est un genre nouveau qui débarque. Or, les comics réalisés sur ordinateur, ça remonte déjà à 15 ans.

Le premier d'entre eux, *Shatter*, est né en juin 1985. Il s'agissait d'abord d'un numéro spécial qui donna lieu ensuite à une série semi-régulière de 14 épisodes, entre 1985 et 1988. Il était réalisé par Michael Saenz sur un Macintosh mais, à l'époque, la technologie ne proposait qu'une bien piètre gestion des couleurs. Les dessins de Shatter étaient donc faits sur ordinateur (avec des pixels apparents, à la fois parce que la résolution posait problème mais aussi parce qu'il fallait bien que le côté technologique se voit) tout comme le lettrage. Mais la colorisation, par contre, était faite "à la main". Comme la plupart des comics "infographiques" qui allaient suivre, l'histoire de *Shatter* se déroule bien sûr dans le futur, parce qu'on comptait faire passer les imperfections sur le compte d'une ambiance technologique.

Si Shatter, publié chez First (un éditeur relativement modeste), était terminé, Saenz, quant à lui, n'avait pas disparu de la circulation : il s'était lancé dans un projet majeur : *Crash*, un "graphic novel" consacré à



Shatter : une première tentative qui, avec l'avancée de la technologie, s'est passablement démodée

Iron Man et publié chez Marvel en 1988. Cependant, happé par Macintosh, Saenz se retirera par la suite du monde des comics pour réaliser des produits interactifs (la plupart du temps érotiques, Saenz ayant entre autres créé Virtual Valérie, une pin-up branchée sexe qu'on trouvait à une époque sur la plupart des "macs" de bureau).

Saenz passera le virus de l'infographie à d'autres dessinateurs. Parmi ceux-là, on trouvait notamment Pépé Moreno (les lecteurs français connaissent surtout de lui des histoires comme "Mutant", publiées dans USA Magazine au début des années 90 avant que la fièvre informatique ne le prenne lui aussi). Moreno réalisa officiellement son premier projet assisté par ordinateur avec *Batman : Digital Justice*, en 1990. Non seulement la technologie avait évolué, permettant à la couleur d'être elle aussi traitée par l'informatique, mais on y voyait l'apparition d'éléments dessinés en "3D" rudimentaires. Ne coupant pas à la logique du "C'est fait par ordinateur parce que l'histoire est liée à la technique", *Digital Justice* se terminait en clin d'œil sur la conclusion que l'album qu'on venait de lire se déroulait (peut-être) à l'intérieur d'un jeu vidéo. *Digital Justice* allait rester longtemps la norme en matière de BD réalisée par informatique. Peu d'albums allaient ensuite se coller cette étiquette sur le dos.

Dans le décor, une des premières villes modélisées par ordinateur parues dans un comic-book

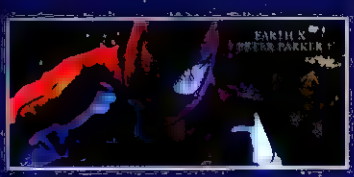
Mais Saenz avait enfoncé la porte et bien vite d'autres allaient s'y engouffrer. Ainsi, dès 1990, John Byrne avouait qu'il lettrait lui même ses séries (à l'époque *Namor the Submariner*) à coup d'ordinateur. Pas vraiment fan du scanner (un outil encore coûteux en ce temps-là), il procédait à l'artisanale : plutôt que de scanner les planches originales et de les lettrer à l'écran, il imprimait les textes tapés, les coupait avec des ciseaux et les plaçait sur le dessin avec de la glue. Byrne progressa en même temps que la technique pour non seulement oublier ses collages mais aussi, au fil des ans, se mettre lui-même à modéliser des éléments en image de synthèse (on a vu dans ses *Wonder Woman* des quartiers entiers de la ville fictive Gateway City réalisés par ordinateur et il a réalisé de la même manière les planètes des New Gods quand il dessinait cette série). Cependant (et plus discrètement), vers 1991/1992, les premières colorisations "informatisées" faisaient leur apparition. C'est d'ailleurs l'arrivée de cette nouvelle mise en couleur qui allait permettre de marquer l'identité visuelle du label Image lors de sa lancée : tous les titres Image

DES COMICS ET DES ROM ?

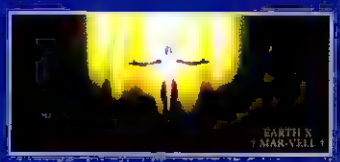
Lentement mais sûrement, les comics semblent eux aussi se lancer dans le multimédia. Marvel avait ouvert la voie début 2000 avec une édition spéciale de Daredevil. Aujourd'hui, la Maison des Idées sort une édition spéciale d'Earth X. Avant-première…

Premier essai multimédia en février dernier : Marvel lançait Daredevil. Limité à 2500 exemplaires et coproduit par le fabricant de tee-shirts Graphitti, ce livre contenait les huit premiers numéros du DD version Marvel Knights, ainsi qu'un cd-rom compatible Mac et PC contenant le Daredevil #0 assez rare, les scénarios de Kevin Smith, des dessins de Joe Quesada, des photos et un commentaire audio réalisé en studio par les trois

compères (Kevin, Joe et Jimmy Palmiotti, l'encreur). Les artistes avaient payé de leur personne puisqu'on trouvait également dans chaque bouquin une page numérotée avec leurs signatures. Mais ce bel objet valait tout de même la bagatelle de 79,95$... (550 Frs environ). Visiblement, le succès était tout de même au rendez-vous, si bien que la Maison des Idées a décidé de récidiver, toujours avec Graphitti, et pour un projet encore plus ambitieux : l'édition spéciale d'Earth X. Afin de faire savoir cela au monde, une grande soirée était organisée à la convention de Chicago (fief d'Alex Ross) et plus de



1500 personnes s'y pressaient ! Le bouquin, d'abord prévu en août puis repoussé à la fin de l'année, fait près de 500 pages ! Seul défaut : il semble être en noir et blanc… Au menu : les quatorze épisodes d'Earth X (du #0 au



#12, plus le X), plus le # 1/2, une section de 24 pages en couleurs avec toutes les couvertures d'Alex Ross, variantes comprises. Cinq pages d'épilogue inédites peintes par le maître d'après les dessins de John Paul Leon. Tous les designs de Ross sur la série, plus des nouveaux,

le tout formant un formidable sketchbook. Une page numérotée et signée par toute la bande : Ross, Krueger, Leon et Reinhold (l'encreur). Et deux CD. Le premier contient la bande originale d'Earth X, c'est-à-dire 25 titres composés spécialement d'après la BD par le musicien Scott Vladimir Licina. Pour en avoir un avant-goût, vous pouvez aller télécharger un fichier en MP3 sur internet, sur le site officiel d'Alex Ross, à l'adresse suivante : http://alexrossart.com/exmp3/ygw.mp3. Le second CD présente 15 plages de dialogues racontant les moments-clés de la série et une petite séquence vidéo mêlant à la fois des vrais personnages et des séquences réalisées à l'ordinateur. Et enfin,

pour couronner le tout, X-51 lui-même en figurine translucide ! De là à en conclure que Marvel se lance dans une grande série de CD-ROM, il n'y a qu'un pas, mais on ne le franchira pas. En effet, les coûts de production des CD, quels qu'ils soient, sont encore vraiment trop élevés pour intéresser sérieusement les éditeurs papiers. À suivre, cependant…

[L.B.]

étaient imprimés sur du papier glacé qui permettait de meilleurs effets, tandis que ceux de Marvel ou DC étaient encore pour une bonne partie imprimés sur un support genre "papier journal" qui buvait l'encre et n'avait pas cette précision. Depuis, la colorisation informatique n'a cessé de progresser et est même devenue la norme. Au point que, désormais, ce sont les comics coloriés à l'encre ou à la peinture qui se distinguent et font figure d'exception. Pendant les huit années qui allaient suivre, les coloristes allaient garder jalousement le contrôle de la souris. Hormis quelques expérimentations (un ninja fantomatique réalisé entièrement à la palette graphique par-dessus les dessins de Joe Madureira pour *Uncanny X-Men #329* en 1996), c'est seulement au début de l'année 2000 que les comics dessinés par ordinateur font réellement leur come-back, cette fois-ci en masse, avec tout ce que ça implique de bon ou de moins bon. DC a ainsi pondu une nouvelle version de Brainiac, un vieil ennemi de Superman, entièrement réalisé par ordinateur et intégré ensuite dans les pages du comic-book. Techniquement, il y a encore des progrès à faire, ce nouveau Brainiac, au niveau des articulations, étant proche du playmobil. Mais le concept a le mérite d'exister, donnant ainsi naissance au premier super-vilain virtuel.

Judge, une série de chez Image, n'est pas non plus convaincante. Il s'agit principalement de photos à peine retouchées sur palette graphique (l'héroïne est en fait "dessinée" à partir de photos scannées de la girlfriend de l'artiste). Dans le bon, il y a le *Gear Station* de Dan Fraga (que vous découvrirez dans le supplément de ce mois-ci) qui lie la Fantasy avec des décors réalisés en infographie "2D" et "3D". Certes le mariage entre les deux n'est pas toujours homogène mais Fraga gagne en expérience à chaque nouvel épisode et la qualité progresse de numéro en numéro. Le dernier né des ordi-comics est le plus réussi : *Red Star*, chez Image, raconte la chute de l'URSS dans un contexte futuriste où les sorcières russes sont en fait les armes principales de l'armée rouge. L'histoire est une véritable surprise et la narration est très innovante. Mais la grande trouvaille de l'artiste/scénariste Christian Gossett et du "Team Red Star" (ce comic-book est développé dans les mêmes conditions qu'un jeu vidéo, avec une équipe de plusieurs infographistes), c'est que quand on feuillette la BD, les éléments dessinés sur ordinateur… ne sautent pas aux yeux ! Si sur certaines cases les vaisseaux spatiaux sont, il est vrai, un peu anguleux, dans la plupart des scènes, il n'est pas forcément évident de faire la part des choses entre ce qui a été dessiné "manuellement" et les images de synthèse. *Red Star* ouvre la voie à une nouvelle ère de comics faits par ordinateur, où il ne s'agit plus d'une sorte de "gimmick" publicitaire (comme à l'époque des comics en "relief", vendus avec des lunettes rouges et bleues). Avant, les parties de la BD réalisées par ordinateurs devaient être visibles, c'était une "valeur ajoutée". Aujourd'hui, ayant maîtrisé ses premières imperfections (fini le gros pixel à la *Shatter* ou *Crash*), l'infographie se veut un style à part entière !

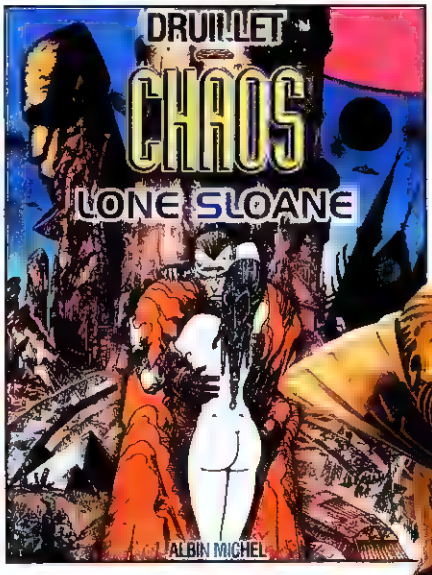
[Xavier Fournier]

contrôle d'identité contrôle

Philippe Druillet

Âge : la cinquantaine
Signes particuliers : touche-à-tout génial, grand prix d'Angoulême en 1998 et Commandeur des Arts et Lettres depuis 1998
A prêté sa plume à : Les six voyages de Lone Sloane, Delirius, La nuit, Salammbô, William Sheller et à la station de métro Porte de la Villette !

Philippe Druillet est une légende à lui tout seul. Artiste complet, d'abord photographe, dessinateur de BD, fondateur de *Métal Hurlant*, sculpteur, infographiste et j'en passe, le bonhomme en question ne se laisse pas résumer en quelques lignes ! Ce qui ne l'empêche pas d'être à la fois charmant et toujours révolté, modeste et sûr de lui, gouailleur et enthousiaste. Après quatorze ans d'absence en termes d'albums, son personnage fétiche, Lone Sloane, le chasseur aux yeux rouges, revient d'entre les morts pour une nouvelle aventure intitulée *Chaos* (parution le 6 septembre chez Albin Michel). N'a-t-il pas peur que les plus jeunes qui ne le connaissent pas passent à côté de Sloane ? "*D'abord on réédite l'ensemble. Ça, c'est la magie de la BD : on réimprime et la mémoire redevient accessible à tous. Ils vont donc avoir l'occasion de découvrir la saga et ils ont intérêt à l'acheter, ces petits-là ! (rires) De plus, même si je n'avais pas fait d'album depuis longtemps, j'allais encore dans les festivals et je rencontrais quand même des mômes de 12-13 ou 15 ans. Je me souviens de deux d'entre eux, "hard-rockeux" à mort qui se promenaient avec* Delirius *dans la main et qui m'avaient demandé si j'avais fait ce truc-là y'a deux ans…* Delirius *c'était 73 et* La Nuit, *76. Je ne savais pas quoi dire ! Mais je suis content. Je pense que* Chaos *a bénéficié de toutes mes expériences. C'est une BD hyper moderne, avec des choses un peu différentes dans le cadre, un mélange des genres, j'espère que les gens vont aimer*". Qui est Lone Sloane pour ceux qui débarquent ? "*Sloane a une histoire, un cursus. C'est une épopée. C'est un personnage qui provient du monde de la science-fiction américaine. Un faux héros assez tordu qui peut se battre pour de nobles causes, pour la dignité humaine, mais qui peut aussi se déplacer pour de l'or ou un trésor. Ce n'est pas un super-héros. C'est une forme d'anarchiste de gauche, un type très wagnérien, un peu desperado, l'équivalent d'un corsaire d'autrefois, sauf que sa mer, c'est l'espace…(…) C'est aussi une sorte d'aristo et un collectionneur. En ce sens, il me ressemble. J'ai passé des années aux puces et dans les musées du monde à apprendre sur le tas la verrerie, le mobilier, etc. J'ai toujours dit que les puces, c'était une forme de pillage pacifique parce qu'on y va avec son carnet de chèques ! C'est difficile pour moi de résumer Sloane parce qu'il y a une part d'inconscient dans ce que je fais avec lui. Il est le fils d'une prostituée et d'un voleur et c'est le dernier maillon des êtres humains qui ont quitté la planète-mère pour aller envahir l'espace. C'est un pur produit du métissage, une réponse aux fachos de tous bords ! On peut lui faire confiance mais, par exemple, lui prêter sa 2 Chevaux, c'est risqué. Il risquerait de la revendre 3 fois son prix !*" (rires) Lui qui s'intéresse à tout, que pense-t-il des œillères qui enferment encore trop souvent la BD dans un ghetto ? "*Il y a des choses à prendre partout. En BD, je ne fais pas d'anathème. Tout est passionnant. Je suis pour le métissage. Dans la BD US que j'ai longtemps lue, même si maintenant j'ai décroché, ce qui m'a toujours fasciné, c'est le travail sur les couvertures. Elles sont d'une beauté qui n'a jamais perdu son éclat. On dirait des tableaux ! Même si, dans les années 70, ce sont eux qui se sont inspirés des Français… À l'époque, j'étais allé visiter les studios là-bas, Marvel, DC, etc. Le type qui fait le plus beau boulot, c'est le dernier de la chaîne. Ils appellent ça "embelishment". C'est celui qui arrive l'œil frais sur la page et qui dit : là il y a trop de charges, ici pas assez d'interférence. C'est la même chose qu'un copain qui rentre dans l'atelier et qui dit : dis-donc Phi-phi, y'a pas un plâtrat, là ? Mais toi tu le vois pas parce que la planche, tu es dessus depuis des heures ! C'est important ce regard extérieur. Je laisse toujours les collectionneurs venir voir la BD chez moi avant à cause de ça.*" Pas flemmard, pendant qu'il finissait *Chaos*, et en dehors du mobilier de la banque Rotschild et de plusieurs sculptures, Druillet a trouvé le temps de pondre *Xcalibur*, une série animée en images de synthèse de 42 épisodes et un long métrage les regroupant que Canal Plus devrait diffuser en mai 2001. Entre temps, il a aussi travaillé sur un cd-rom Cryo : Ring, deux-trois projets de films qui n'ont malheureusement pas abouti (genre le *Capitaine Nemo* de Christophe Ganz sur lequel il a fait des décors), etc. Et le voilà déjà reparti sur la suite des aventures de Lone Sloane, avec Serge Lehmann, un auteur de SF, au scénario. Mais qu'est-ce qui fait courir Druillet ? Le public, pardi !



[Lise Benkemoun]

Petit mais Costaud!

Des personnages qui ont évolué depuis les débuts de Marvel, il y en a eu des tas. Jean Grey est devenu Phénix, le Fauve est devenu une boule de poils bleus, tandis que l'insensible Vision a eu le temps de devenir assez humain pour épouser puis divorcer de la Sorcière Rouge. Mais il n'y en a pas eu beaucoup dont la carrière a connu autant de tours et de détours qu'Hank Pym, qui trouve le moyen d'être à l'honneur ce mois-ci sous trois identités différentes : Ant-Man dans *Big Christmas* (*Marvel Knights*) et, en simultané, Giant-Man et Yellowjacket dans le mensuel *Thor* (*Avengers Forever*).

Au premier abord, on pourrait croire que celui qui fut le premier Homme-Fourmi n'est jamais que le énième héros qui change de taille. Pourtant, un CV personnel alambiqué lui assure une place de choix dans le mythe des Vengeurs en particulier mais aussi dans l'univers Marvel en général.

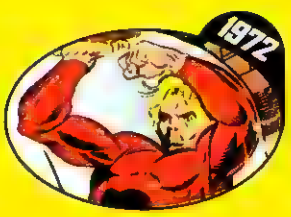
Pour ceux qui n'ont que très récemment fait la connaissance de ce personnage, résumons l'affaire : d'abord, il est courant de l'appeler par son nom civil car, au cours de sa carrière, il a utilisé pas moins de quatre noms de code (Ant-Man, Giant-Man, Goliath, Yellowjacket), noms qui s'accompagnaient de pouvoirs spécifiques. Pour compliquer le tout, chacune des identités costumées qu'il a laissée tomber a été reprise par au moins un (ou plusieurs) successeur, ce qui fait qu'Hank Pym est stratégiquement lié de près ou de loin aux origines d'une douzaine de personnages.

Dès sa propre origine, Pym se distingue par le fait qu'il lui faudra plusieurs mois avant de devenir un super-héros. Stan Lee invente ce personnage dans une courte histoire d'horreur (*Tales to Astonish* #27, septembre 1961) que publiait Marvel à l'aube des années 60. Pym est un savant qui décide d'étudier les fourmis. Il va jusqu'à inventer un gaz qui lui permet de réduire sa taille à des proportions microscopiques. Il s'introduit ainsi dans une fourmilière, mais l'aventure tourne au cauchemar : à côté de lui, les bestioles sont grandes comme des camions. Pym s'en tire de justesse à la fin de cette aventure. L'histoire n'est pas d'une originalité à toute épreuve, en particulier pour quiconque a déjà vu le film *L'Homme qui Rétrécit*, un vieux classique du cinéma fantastique des années 50 dont Lee s'est visiblement inspiré. Apparemment, à la suite de cette histoire, Stan Lee reçut suffisamment de courriers de lecteurs pour se demander comment le faire revenir, cette fois-ci sous une forme régulière. Il faudra attendre

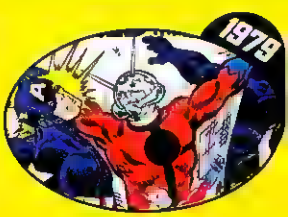
Victime de la Mode

Ant-Man a pas seulement eu plusieurs costumes il a eu aussi plusieurs identités Henry Hank Pym le premier et Scott Lang le second

Les débuts d'Ant-Man.

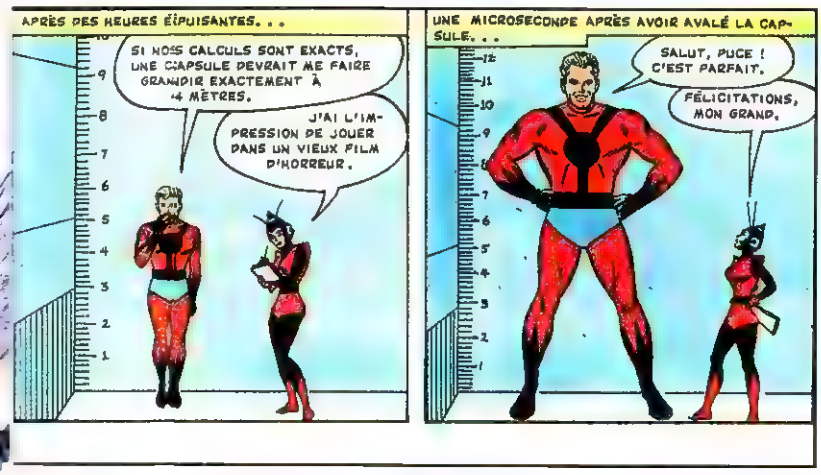


Hank Pym perd son casque...



... Et le retrouve 7 ans après.

Ant-Man alias Henry Pym revient dans les bacs. Pleins feux sur un héros méconnu mais essentiel de l'univers Marvel !


APRÈS DES HEURES ÉPUISANTES. . .
SI NOS CALCULS SONT EXACTS, UNE CAPSULE DEVRAIT ME FAIRE GRANDIR EXACTEMENT À 4 MÈTRES.
J'AI L'IMPRESSION DE JOUER DANS UN VIEUX FILM D'HORREUR.
UNE MICROSECONDE APRÈS AVOIR AVALÉ LA CAPSULE. . .
SALUT, PUCE ! C'EST PARFAIT.
FÉLICITATIONS, MON GRAND.

Tales to Astonish#35 (juillet 1962) pour qu'il trouve la solution en proclamant sur la couverture "Le retour d'Ant-Man". Cette fois-ci, il portait un costume rouge dont le casque lui permettait de contrôler les fourmis et d'éviter ainsi les dangers de sa première aventure. Alors que Peter Parker apparaît dans le même premier épisode que Spider-Man et que, d'une manière générale, les identités civiles ont toujours le même destin que le masque qui les recouvre, c'est sans doute parce qu'Hank Pym "existait" depuis un an déjà avant de jouer les super-héros qu'il aura un destin si élastique par la suite. Ant-Man, donc, contrôle la civilisation des fourmis, peut réduire sa taille tout en ne perdant rien de sa force et se déplacer dans New York à l'aide de fourmis volantes. Très vite, il est rejoint par la Guêpe (Janet Van Dyne), sa compagne. Sorti de là, le succès est assez moyen et Ant-Mar, à la différence de la majeure partie des autres héros Marvel, n'a pas droit à son propre magazine mais reste confiné à *Tales to Astonish*. Jusque-là, la carrière de ce super-héros est on ne peut plus normale.

Mais l'arrivée des Vengeurs l'année suivante (septembre 1963) va changer la vie du couple Ant-Man/la guêpe. Hank Pym et Janet Van Dyne sont membres fondateurs du groupe, comme Iron Man, Thor et Hulk mais vont bénéficier d'un concours de circonstances : Stan Lee se rend compte dès le #2 qu'il ne pourra utiliser sur la durée Hulk, qui est un hors-la-loi, dans un groupe aussi formel que les Vengeurs. Il va donc le chasser de l'équipe, laissant vide le poste "d'homme fort". Et comme dans le même temps le "petit" Ant-Man ne se fait pas vraiment une place dans le cœur du public, Lee a l'idée de faire d'une pierre deux coups en lui faisant découvrir qu'avec plusieurs doses du produit qui lui sert à grandir, il peut se transformer en Giant-Man, le nouveau costaud de service. En deux ans, entre le Hank Pym des débuts, Ant-Man et Giant-Man, il en est déjà à trois identités différentes. Pourtant, cette flexibilité se retournera quelque peu contre lui : selon qu'il soit petit ou grand, on l'appelle Ant ou Giant et son identité est un peu difficile à gérer. Stan Lee l'éloignera donc, lui et la Guêpe, dès *Avengers Vol.1#16* (tandis que sa série dans *Tales To Astonish* touche à sa fin), le temps de chercher une identité qui ne soit pas aussi "typée".

En mai 1966, le couple revient dans le groupe et, cette fois-ci, Hank Pym s'est trouvé un nouveau surnom, tandis que sa fiancée lui a cousu un nouveau costume : le voici devenu Goliath (à un moment, l'équipe se résumera même au trio qu'il forme avec la Guêpe et Œil de Faucon).

Sa mutation suivante survient quelques mois plus tard au cours d'une dizaine d'épisodes qui vont conférer au personnage une portée historique : dans *Avengers #54* (juillet 1968), Ultron commence à faire sentir sa présence et devient vite un des pires ennemis des Vengeurs. On découvrira vite qu'Ultron est en fait un robot rebelle créé par erreur par Pym. Dès le *#57*, Ultron crée la Vision, lequel ne tarde pas à devenir un des piliers des Vengeurs. Sans Pym, pas d'Ultron, pas de Vision, et le scénario de la série en aurait été considérablement chamboulé. Dans le *#59*, donc, Hank Pym est déclaré mort par un mystérieux Yellowjacket qui prétend l'avoir tué. On découvrira dans l'épisode suivant que ce dernier n'est que Pym, atteint de schizophrénie aïgue, qui a carrément oublié qu'il est lui-même sa soi-disante victime. La crise passée, Hank et Janet en profitent pour se marier (dans *Avengers#60*, à une époque où les mariages étaient très rares chez les super-héros) et Pym décide de garder l'identité de Yellowjacket (en plus des pouvoirs de réduction, il est aussi armé d'un pistolet spécial). Le masque de Goliath n'a cependant pas le temps de prendre la poussière : Œil de Faucon, l'archer du groupe, décide

Scott Lang prend la relève.

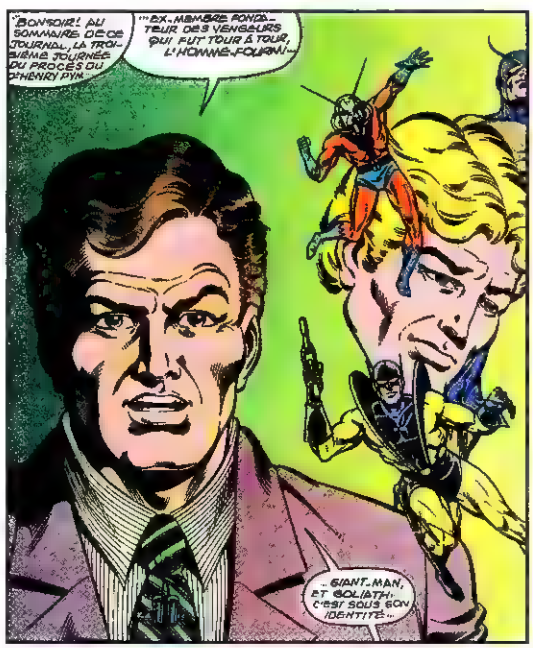
Le costume de Lang chez les FF.

Pym, le Ant-Man de la Renaissance des Héros.

qu'il n'est pas assez puissant et laisse tomber son arc et ses flèches pour emprunter le sérum de Pym et devenir… Goliath II (*Avengers#63*, avril 1969). Si ce passage semble n'être qu'une peccadille dans l'histoire de l'archer (aujourd'hui leader des Thunderbolts), il est quand même resté le géant de la bande jusque dans *Avengers#98* (avril 1972), soit 3 ans d'affilée.

Hank Pym, pendant ce temps, n'est qu'un membre de réserve mais apparaît semi-régulièrement. Cependant, en 1972, c'est la marche arrière : Marvel rend ses aventures solos (dans *Marvel Feature*) au tandem Hank Pym/la Guêpe mais prend le parti de reprendre l'identité d'Ant-Man : condamné à conserver une taille microscopique, Pym est déclaré mort et vit plusieurs aventures dans le genre "Chérie j'ai rétréci le super-héros", combattant… des chats, des abeilles, etc. Inutile de dire que ce "revival" n'attira pas les foules, faute d'envergure. Mais pendant ce temps, la "franchise" Pym continuait à faire des petits : en 1975, un de ses anciens assistants noir, Bill Foster, utilise son sérum et devient le Black Goliath qui allait plus tard reprendre à son compte le nom de Giant-Man. En 1979, Pym est hypnotisé par Ultron *(Avengers#161)*, toujours sous l'identité de Ant-Man, et aide à la construction d'un autre robot, Jocaste (*#164*). Comme Vision, Jocaste trahit Ultron et devient membre des Vengeurs (et hop, une héroïne de plus à l'actif de Pym). Il reprendra son identité de Yellowjacket quelques mois avant que n'apparaisse… un nouvel Ant-Man : Scott Lang. Celui-ci est un ex-voleur qui reprend du service pour pouvoir payer l'opération de sa fille. Les circonstances vont l'amener à cambrioler la demeure de Pym et à tomber sur le costume d'homme-fourmi (*Marvel Premiere #47/48*, 1979). Il l'enfile et s'en sert pour libérer la doctoresse de sa fille, retenue en otage. À la fin de la mini-saga, Hank Pym explique à Lang qu'il l'a suivi et qu'il l'a trouvé honnête et courageux, assez pour devenir son successeur. Lang, le nouvel Ant-Man, se distinguera par la suite dans les séries *Iron Man, Fantastic Four* et *Heroes for Hire* (inédit en France).

Le plus dur restait à venir pour Pym, devenant la victime du scénariste Jim Shooter ! En 1981, redevenu un Vengeur actif, Yellowjacket pète à nouveau un fusible et tue un ennemi (*Avengers #212*) avant de passer en cour martiale (*Avengers #213*) et d'être expulsé des Vengeurs, en disgrâce. Qui plus est, sa dépression nerveuse l'amènera à cogner la Guêpe, laquelle demandera le divorce illico.
C'est la traversée du désert pour Pym qui laisse tomber toutes ses identités costumées pour redevenir, après une tentative de suicide avortée , le "simple" Hank, savant assistant les Vengeurs de la Côte Ouest. Ses pouvoirs ne lui permettent plus de changer lui-même de taille mais simplement de réduire et d'élargir un véritable arsenal planqué dans sa blouse. Quelques années passeront avant que la Guêpe ne lui pardonne et que le couple ne se reforme (cependant, même aujourd'hui encore, ils ne sont pas remariés). Comme aucune identité créée par Hank ne reste longtemps inutilisée, dans *Avengers #264* (1986), une criminelle fait main basse sur une partie de son équipement et devient la nouvelle Yellowjacket. Devenue malfaisante au bout de quelques années, elle se rachètera et deviendra membre des Gardiens de la Galaxie (elle est finalement morte au début du crossover "Trahison"). Un autre criminel, l'ex-Power-Man (rien à voir avec Luke Cage, le héros black des seventies), s'empare du sérum de croissance de Pym et devient Goliath III, un ennemi des Vengeurs de la Côte Ouest (aujourd'hui, Goliath III s'est lui aussi réhabilité et opère sous le nom d'Atlas, dans les *Thunderbolts*).


"BONJOUR! AU SOMMAIRE DE CE JOURNAL, LA TROISIÈME JOURNÉE DU PROCÈS DU DR HENRY PYM"
"EX-MEMBRE FONDATEUR DES VENGEURS QUI FUT TOUR À TOUR L'HOMME-FOURMI!"
GIANT-MAN, ET GOLIATH-C'EST SOUS SON IDENTITÉ...

Ce n'est qu'en 1993 (*Avengers #363*) que Pym retrouvera le courage d'enfiler un super-costume (redevenant du même coup un Vengeur actif), prenant le seul nom qui, à ce moment, n'était pas utilisé : Giant-Man. Sa cote de popularité regrimpe alors suffisamment pour que Marvel lui concède une mini-série (qui aurait été la première) écrite par George Pérez. Mais les dessins laissant à désirer, l'éditeur préférera ne pas la diffuser telle quelle et en faire un supplément à *Avengers (#379-382)*. À partir de ce moment, il restera un membre semi-régulier du groupe (même les fois où il n'était plus actif, il était rare de ne pas le voir pendant 3 ou 4 épisodes). S'il faisait acte de présence, dans la "Renaissance des Héros" puis le "Retour des Héros", il aura fallu *Avengers Forever* pour lui rendre le statut qui lui revenait de droit.
Faisons nos comptes : Hank Pym est non seulement un super-héros mais il est lié à la base à la Guêpe, Ultron, la Vision, Jocaste, Black Goliath, Ant-Man II, Yellowjacket II et Atlas en plus d'être à lui seul quatre super-héros différents (*Avengers Forever* tire d'ailleurs parti de cette ubiquité en l'utilisant sous la forme de deux "tranches" d'un même personnage). Ce n'est certes pas la suite qui va calmer cette schizophrénie galopante puisque, sans lever le voile, un nouveau prétendant à l'une des identités passées de Pym va faire son apparition et compliquer encore cette généalogie complexe. La grande force des différents scénaristes, même quand c'était Jim Shooter qui lui faisait passer un mauvais quart d'heure, c'est d'avoir su à chaque fois renouveler le statut quo du personnage. Avec 40 ans d'histoire derrière lui, Hank Pym est pourtant comme un sou neuf, avec autant de potentiel et de mystère qu'un héros qui viendrait de naître. Inutile de dire que si cette "fourmi" manquait dans l'univers Marvel, il y aurait un trou de la taille d'une montagne !

[Xavier Fournier]

la Boutique COMIC BOX

Le Club des Abonnés (et des autres...)

Tous les prix sont valables en France Métropolitaine (+ Corse)
DOM-TOM-ETRANGER : nous consulter DÉLAIS DE LIVRAISON :
4 À 8 SEMAINES - Dans la limite des stocks disponibles.

STATUES MARVEL etc.

A PARTIR DE 479 frs pièce+port

STATUES MARVEL	PP	Ab.	Port
Captain America Golden Age PROMO !	1619	1599	60
Iron-Man Golden Age Grey	1679	1629	60

STATUES DIVERS			
Statue Suprême	1599	1589	60
Serra de Tellos-10"	489	479	50
Shi -12"	549	539	60

MINI-BUSTES MARVEL

A PARTIR DE 339 frs pièce+port

MINI-BUSTES MARVEL/BOWEN	PP	Ab.	Port
Deadpool (avec tête interchangeable !)	399	389	40
Iron-Fist	349	339	40
Scarlet Witch (Sorciere Rouge)	349	339	40
Vision	399	389	40
Colossus	449	439	40
NightCrawler (Diablo)	399	389	40
Wolverine 25th anniversary (limité)	399	389	40

T-SHIRTS

A PARTIR DE 179 frs pièce+port

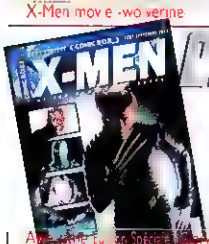
T-SHIRTS			
Fathom crossover tour	189	179	20
X-Men movie -wolverine	189	179	20

DESTOCKAGE !

Figurines AUSTIN POWERS			
Dr.Evil et MiniMe Cycle	199	189	40
Scott Evil	119	109	30
Carnaby St. Austin	119	109	30
Figurines CRIMSON			
Joe	115	105	30
Lisseth	115	105	30
Scarlett	115	105	30
Figurines BUFFY			
Buffy	119	109	30
Angel	99	89	30
Master	99	89	30
Willow	99	89	30
Figurines LARA CROFT			
L.C. Area 51 12"	229	219	50
Lara Croft Yeti ou Requin 6"	99	89	30
Figurines DARKCHYLDE			
DarkChylde ou Pennance	99	89	30
DarkChylde Red Variant	109	99	30

Figurines LADY DEATH (PROMO)			
L.D. Battle Armor	50	50	30
L.D. Azur PREVIEWS EXCLU	50	50	30
L.D. Bronze TOYFARE EXCLU	50	50	30
Figurines THE TENTH (PROMO)			
Adrenalynn+Lastic	89	79	50
Mystacina+Grave	89	79	50
DIVERS			
Fighting American Golden Age	79	69	30
Fighting American Modern Age	79	69	30
Casquette X-Men the Movie	169	159	20

A PARTIR DE 159 frs pièce+port



Comic Box

ÉDITIONS SPÉCIALES-HORS-SÉRIES			
Azrael/Ash Edition Spéciale Gold Cover (Gen13 #0 Coven, Re:Gex#0, Meta cover	35	35	10
Azrael/Ash Edition Spéciale Wu Tang#0, M-Rex, Metal Cover	35	35	10
Azrael/Ash Edition Spéciale Gold Cover	44	44	10
CB Hors-série#2 "X-Men & les comics à l'écran"	25	25	10

* **FRAIS DE PORT** pour un objet EN FRANCE METROPOLITAINE UNIQUEMENT. Pour 2 objets commandés ou plus, multiplier ce prix par deux, plus... nous consulter

Bon de commande

À découper ou à photocopier

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville ..... Tel. ..... E-mail : .....

Référence	Quantité	Prix unitaire	Frais de Port	Prix Total

Je joins mon règlement à l'ordre de **TSC - COMIC BOX,**
328 rue Saint-Jacques 75005 Paris par : Chèque bancaire ou postal

TOTAL ..... F

Match de Box

> LÂCHEZ-VOUS ! ÉCRIVEZ-NOUS : TSC - COMIC BOX 328, RUE ST-JACQUES - 75005 PARIS - E-MAIL : info@comicbox.com

Crimson : dessin de Christophe

The Darkness™

TOP COW

The Darkness™ & logo and related characters are ™ & © 2000 Top Cow Productions, Inc. All Rights Reserved.

PAJARILLO

COMIC BOX

semic COMICS

the AVENGERS
MARVEL COMICS
COMIC BOX

Alexandre Tuis a anticipé le visage de Christina Ricci dans le rôle d'Adrenalynn d'après la BD de Tony Daniel.

TRADUCTIONS CHEZ SEMIC : DROIT DE RÉPONSE

Cher monsieur, je prends bonne note de votre indignation. Remerciant au passage Comic Box qui m'accorde cette tribune, je me permettrai de répondre point par point à votre petite lettre. En premier lieu, j'ai quelques difficultés à comprendre ce que vous entendez par "purges habituelles". Nous ne sommes plus, et c'est heureux, au temps où la censure obligeait à retoucher les pages des comics. Hormis dans le cas de références peu accessibles au lecteur français (Robert Vesco et Jim Tucker sont assez peu connus par ici et je me suis permis de les remplacer par Al Pacino et Andy Garcia, par exemple) ou des ellipses dues à la différence d'encombrement entre le français et l'anglais, je n'ai pas l'impression de purger. Mais le cœur de votre discours concerne les paroles que je prête à Black Canary. Non monsieur, je ne fonctionne pas sur un seul registre : vous aurez noté qu'Oracle ne se permet aucune des extravagances verbales de sa collègue. Quant aux expressions incriminées, je suis d'accord avec vous : Black Canary est une "tough girl". Elle fréquente voyous et mercenaires aussi bien que cocktails mondains et a, si vous voulez bien me passer l'expression, un côté "rentre-dedans". J'admets avoir parfois forcé le trait, mais les expressions anglaises qu'elle emploie sont parfois assez violentes : le mot "jerk", je ne vous l'apprendrai pas, a plusieurs acceptations. Vu le contexte dans lequel il était employé, "branleur" m'a semblé approprié. Dénaturer l'œuvre initiale ? Je m'en garderai bien. *Birds of Prey* est basé sur le rapport entre une femme réservee, Oracle, et une femme d'action très extravertie, Black Canary. Suivant depuis longtemps les histoires de Chuck Dixon (depuis *Evangeline*, chez First, encore une histoire de femme d'action), je connais bien son style et je ne pense pas qu'il serait choqué outre mesure par la version française. En ce qui concerne *Buffy*, par ailleurs, je laisserai à Nicole Duclos, traductrice de la série, le soin de défendre son travail. Nicole est un vétéran de la traduction (les *X-Men*, depuis de longues années, c'est elle, Serval disant "quel pastis" et tout et tout) et elle répondra sans nul doute dans le courrier des lecteurs de *Buffy* aux attaques dont elle est l'objet. Voilà, tout ceci pour vous dire que j'assume ma traduction, pour dire que je persiste et que je signe Et que je vous salue bien bas, cher lecteur.

Alex Nikolavitch,
Traducteur chez Semic.

INTERVIEW

AMANDA CONNE

A. Conner
EN 4 SERIES

- Excalibur (Marvel) : Premier grand job d'Amanda, un fill-in sur ce titre (son style n'est cependant pas abouti).
- Vampirella (Harris) : C'est sur cette série qu'elle explose vraiment et se fait remarquer.
- Painkiller Jane (Event) : Dans la firme de son boyfriend Jimmy, elle s'impose comme artiste principale de Jane.
- Gatecrasher (Black Bull) : La première série qui se lance vraiment sur son nom.

Amanda Conner, dessinateur

Elle arrive avec un look midinette, des petites barrettes brillantes dans les cheveux et des chaussettes rayées noires et blanches, genre Mercredi Addams ! Plutôt fun, donc, mais de la part de celle qui a montré sa culotte à un parterre de fans ahuris pour demander à Jimmy Palmiotti de l'épouser, on dirait presque que c'est sobre ! D'une gentillesse incroyable, Amanda Conner est l'une des rares femmes dessinatrices. Jadis, elle a dessiné Painkiller Jane. Aujourd'hui, elle officie sur Gate Crasher, que Semic débute en octobre par la mini-série éponyme. Rencontre avec une jeune femme pleine de talent... et de peps.

Comic Box : Résumez-nous un peu votre carrière pour les fans qui ne vous connaissent pas encore...

Amanda Conner : J'ai fait un épisode d'*Excalibur*, le *#81*. Auparavant, je dessinais les comics de Barbie pour les petites filles (rires). J'ai travaillé pour Event, pour Harris (l'éditeur de *Vampirella*) et j'ai fait plus de dix épisodes d'une série qui s'appelle *Soul Searchers* pour une petite compagnie indépendante. Je réalise encore des couvertures pour eux, d'ailleurs. Disons que j'acceptais un peu tout ce qu'on me donnait ! (rires) C'est dur de trouver du travail au début !

C.B. : Pensez-vous que c'est parce que vous êtes une femme dessinateur que les éditeurs vous traitent différemment, et peut-être avec moins d'indulgence ?...

A.C. : C'est vrai que certains sont comme ça. Pourtant, je pense qu'en tant que femme, on peut avoir un style un petit peu différent, une touche originale. Mais le paradoxe, c'est que je me donne vraiment du mal pour arriver à dessiner typiquement comme un homme ! (rires) J'en rajoute dans les scènes d'action, dans les bagarres, parce que c'est ça que j'aime bien lire ! La vérité, c'est que la plupart des filles que je connaissais et qui étaient en école d'art avec moi se sont vite tournées vers la pub, ou l'illustration, parce que c'est plus facile de gagner sa vie avec ça qu'en faisant des comics ! Il faut avoir une sacrée carapace pour rester dans ce milieu ! Il faut vraiment aimer ça ! Peut-être que les femmes pensent que tous les mecs de cette industrie les décourageraient d'aller dans cette voie, mais ce n'est pas vrai. En fait, ils seraient ravis d'avoir plus de filles dans ce business, je le vois bien. Ils n'arrêtent pas de le dire ! Mon chéri, ses copains, etc.

C.B. : Vous avez longtemps dessiné Painkiller Jane (publié actuellement par Génération Comics). En quoi ce personnage est-il proche de vous ?

A.C. : Je l'adore ! Elle n'est pas parfaite, loin de là, mais c'est ça que j'apprécie. Des choses horribles lui arrivent mais elle ne se lamente pas sur son sort, elle se bat, elle réplique ! Et elle essaye de faire ce qui est bien, ce qu'elle doit faire, même quand ce n'est pas facile. C'est une survivante !

C.B. : Et Vampirella ?

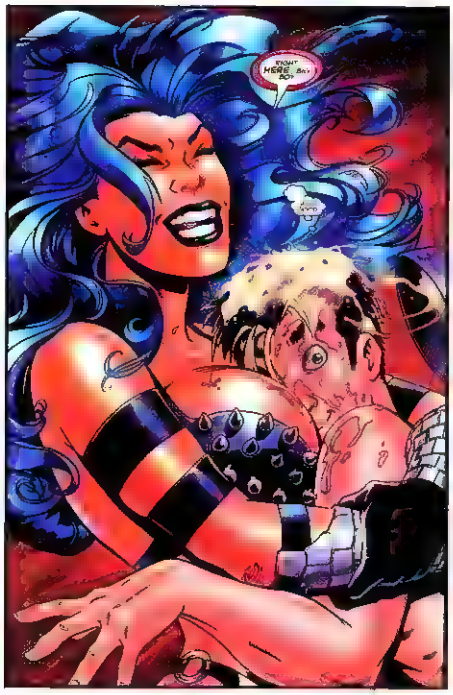
A.C. : J'ai travaillé trois ans sur *Vampirella* même si, à la fin, j'avais l'impression que c'était encore plus long que ça (rires). Mais c'était vraiment bien ! C'est une vraie dure, elle a un sale caractère, mais elle est drôle. Et célèbre aussi. C'était donc bien pour moi !

C.B. : Pour l'instant, vous avez surtout dessiné des héroïnes. C'était plus facile pour vous ?

A.C. : Dans un sens, oui. J'avais déjà remarqué ça à l'école. Peut-être est-ce bêtement parce qu'en se voyant dans le miroir tous les matins, on connaît mieux l'anatomie féminine !

C.B. : Vous êtes connue pour vos tenues extravagantes et votre manie de vous déguiser. J'imagine que ça vous amuse...

A.C. : Oui, je ne rate jamais une occasion de me



"Je pense qu'en tant que femme, on peut avoir un style un petit peu différent, une touche originale."

dées, vous nous faites penser au personnage du film de Kevin Smith, Chasing Amy…

A.C. : (rires) Ça tombe bien, j'adore ce film ! En plus, je trouve qu'il est très fidèle à ce qu'est vraiment l'industrie…

C.B. : Vous aimez bien signer dans les conventions. Ce n'est pas trop fatigant ?

A.C. : Un peu, mais j'aime ça ! J'ai longtemps été dans la peau des fans qui font la queue, alors j'essaye vraiment qu'ils repartent contents, avec un dessin. Ce qui me fait râler, c'est qu'il y ait toujours si peu de filles dans le tas. Elles ne doivent pas être tombées dedans quand elles étaient petites. Sauf au Japon. Là, j'ai été agréablement surprise…

déguiser. J'adore ça ! Peut-être que je suis moi-même un personnage de comics frustré (rires). Jimmy [Palmiotti] aussi ressemble vraiment à un personnages de comics, des fois. Au Punisher, peut-être. Mais il n'est pas assez dur à cuire pour aller jusqu'au bout ! (rires)

C.B. : Toutes proportions gardées, vous nous faites penser au personnage du film de Kevin Smith, Chasing Amy…

A.C. : (rires) Ça tombe bien, j'adore ce film ! En plus, je trouve qu'il est très fidèle à ce qu'est vraiment l'industrie…

C.B. : Vous aimez bien signer dans les conventions. Ce n'est pas trop fatigant ?

A.C. : Un peu, mais j'aime ça ! J'ai longtemps été dans la peau des fans qui font la queue, alors j'essaye vraiment qu'ils repartent contents, avec un dessin. Ce qui me fait râler, c'est qu'il y ait toujours si peu de filles dans le tas. Elles ne doivent pas être tombées dedans quand elles étaient petites. Sauf au Japon. Là, j'ai été agréablement surprise…

C.B. : Et vous, vous avez été élevée là-dedans ? Vous piquiez les comics de votre frère, peut-être ?

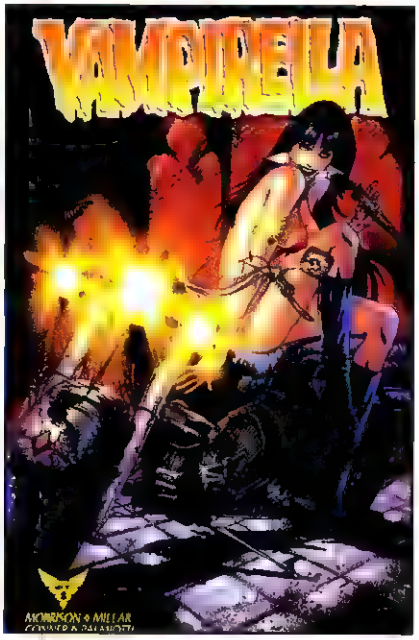
A.C. : Non. Mon frère est plus jeune que moi. C'est lui qui me les piquait ! (rires) C'était vraiment mon truc !

C.B. : Gate Crasher est publié par Black Bull, la nouvelle compagnie de Gareb Shamus, le fondateur de Wizard US. Le fait qu'il se mette à publier des comics a fait grincer des dents. Ressentez-vous cette agressivité ?

A.C. : Oui, mais je m'en moque. Mon travail, c'est de faire de mon mieux pour que *Gate Crasher* soit une bonne série. Mais je la ressens, effectivement, et je la trouve injuste d'une certaine façon. Tout le monde dans ce milieu, Gareb le premier, rêve de travailler dans les comics depuis son plus jeune âge. Or, le rêve ultime d'un fan, c'est de monter sa propre compagnie et d'éditer des comics ! Gareb en a eu l'occasion, il l'a saisie, les autres n'ont qu'à vivre avec !

C.B. : Quand et comment vous a-t-il proposé de travailler sur Gate Crasher ?

A.C. : Il est venu me voir et m'a demandé de travailler pour sa nouvelle compagnie. Ça m'intéressait. On a commencé à en discuter avec Jimmy et Mark Waid (ils sont très copains avec Mark et sa moitié, Devin Grayson - ndlr). On voulait plaire, faire quelque chose qui nous amuserait tous. Ça s'est fait assez naturellement, finalement ! J'aime beaucoup travailler avec Mark, c'est un scénariste très doué. Jimmy co-écrit certaines choses avec lui et il encre le bouquin. L'histoire est fun,

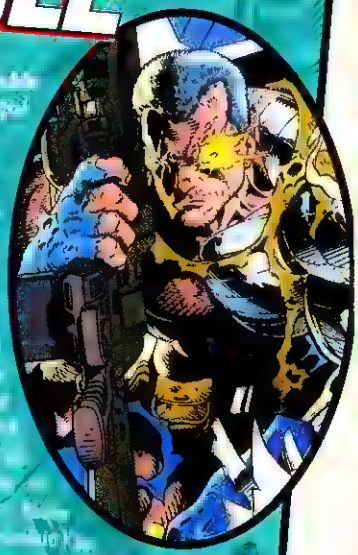


c'est un peu un mélange entre de la science-fiction et l'ambiance délire qu'on peut avoir à la fac ! Ma partie préférée, c'est quand le héros se retrouve dans l'espace ! J'adore cette série et je pense que je m'améliore en la faisant. De toute façon, même si je le voulais, je n'aurais pas le temps en ce moment de rendre mes planches de *Gate Crasher* à temps et de faire autre chose en même temps ! (rires)

Entretien réalisé par
[Lise Benkemoun]

LE Quiz SUPER HEROS

CABLE



SUPERMAN

Avant d'épouser Loïs Lane, Superman est sorti brièvement avec...

A) Batgirl
B) Supergirl
C) Batman
D) Wonder Woman

Quand John Byrne relança les titres *Superman*, dans les années 80, il eut l'idée de présenter, pendant un seul épisode, un couple assez logique : Superman et la personne qu'il vous faut trouver. Pendant plusieurs mois, les deux héros rêvèrent l'un de l'autre avant de se donner rencart dans *Action Comics #600*, de s'embrasser... Et de se rendre compte qu'ils n'étaient pas faits l'un pour l'autre.

Réponse : D

YOUNGBLOOD

Lequel de ces membres de Youngblood a un point commun avec un des membres des Fantastiques ?

A) Badrock, comme la Chose, est sorti avec une aveugle.
B) Riptide, comme Miss Hulk, est apparue nue dans un magazine de charme.
C) Photon, comme la Torche, a épousé une Skrull.
D) Suprema est une fausse blonde, comme Sue Storm.

Youngblood compte pas mal de ressemblances avec des personnages de Marvel, le plus souvent membres des Vengeurs ou des X-Men. Mais un scénario exploita (par hasard semble-t-il) la même idée qu'une vieille histoire de FF, mettant le personnage dans une situation très délicate.

Réponse : B

HOME OBJETS

WITCHBLADE 12"

Clayburn Moore est un malin. Il sait faire du neuf avec du vieux. Comprenez : il recycle les designs de la figurine Witchblade sortie en 1999 pour réaliser une version grand format de 30 cm. Ceux qui se pâmaient déjà devant la robe Versace moulante de Miss Pezzini seront comblés. Seul reproche : la statue est en plastique. La porcelaine ou la résine eut été plus alléchante encore. À noter qu'une version alternative avec une robe noire sera proposée en novembre.

Editeur : Moore Action Collectible/Top Cow
Disponibilité : Octobre 2000
Prix : 250 Frs env.

GRAPHITTI MILLENIUM SERIES

Pour sa seconde série de figurines (les premières étaient Jay & Silent Bob, d'après Kevin Smith), Graphitti Designs, figurant d'habitude à la rubrique t-shirts, sort de ses cartons trois personnages cultes : Hellboy d'après Mike Mignola, The Spirit d'après Will Eisner et Grendel : Christine Spar d'après Matt Wagner. Avec de nombreux points d'articulation et un design fidèle, ces figurines feront le bonheur des collectionneurs…

Editeur : Graphitti **Disponibilité :** Octobre 2000
Prix : 150 Frs env. chque figurine

KINGDOM COME SUPERMAN

Après le bronze… la couleur ! Cette statue est la réplique de celle sortie il y a plus d'un an et basée sur les dessins d'Alex Ross. Superman y est fidèlement reproduit comme dans la saga Kingdom Come : logo stylisé, tempes grisonnantes. Un "must-have" pour les fans de Big blue si vous pouvez débourser la bagatelle de 1900 Frs !

Editeur : DC Direct **Disponibilité :** Février 2001
Prix : 1900 Frs env.

ARRÊT SUR COMIC-SHOP

C'est au 15 rue Montbauron que Natacha vous accueille…

Tous les vieux comics EC en vo ! Et aussi : Aria, Magdalena, X-Men children of the Atom pour la VO, Spider-Man, Conan, Danger Girl, Witchblade pour la VF.

Tous les McFarlane toys (Sleepy Hollow en particulier) et les mini-bustes Bowen.

comics : *Tomb Raider (VO), Batman : Dark Victory (VO), Dirty Pair (VF), Spider-Man (VF) et bien d'autres…*
jouets : *figurines McFarlane*

J.Scott Campbell, Michael Turner, Alex Raymond, Will Eisner, Frank Miller, Frazetta, Bryan Hitch, Alan Moore, Dave Stevens.

MAC FARLANE JAPAN 3D ANIMATION

McFarlaane prend la direction du soleil leevant avec une collection de 4 figigurines issues de 3 univers manga/anime. "Akira", d'après K. Otomo, , est le mieux représenté avec deux figgurines (ci-contre) : Tetsuo et Kaneda (avec ssa mythique moto). Vash the Stampeede (de la série "Triggun") est égalemaent de la partie (impressionnant avvec un flingue grand comme : son bras !) ainsi que Rycoko (tiré de "Tenchi i Muyo").

Editeur : McFarlane Toys
Disponibilité : Octobre/Novembre 2000
Prix : 130 Frs env. l'unité

BLACK WIDOW STATUE

La majestueuse Natasha Romanov, alias la Veuve Noire, sera bientôt à portée de (vos) mains dans la pose du désormais classique Black Widow#1 de Marvel Knights . Elle ira rejoindre Daredevil au panthéon des inoubliables statues Marvel de Bowen Designs. 30 cm, peinte et en porcelaine… moulante.
Editeur : Marvel/Bowen - **Disponibilité :** Novembre/Décembre 2001 - **Prix :** 1900 Frs env.

HOME OBJETS

Star Wars par Attakus

Si l'on n'a pas souvent parlé ici des créations d'Attakus, ce n'est pas par oubli, mais simplement parce que leurs derniers produits sont plutôt orientés hors-comics. Mais là, comics ou pas, ils s'apprêtent à frapper un grand coup avec une collection de statuettes Star Wars. Tous les personnages ou presque seront de la partie. Dès qu'on en sait plus, on vous dit tout ..

L'ancien équipier de Batman, chef des titans et policier de Blüdhaven (ouf !), a droit lui aussi à sa mini-statue concoctée par le talentueux William Paquet sur des croquis de Scott McDaniel. Mesurant moins de 15 cm, on ne peut pas dire qu'elle soit grande, mais détaillée, elle l'est assurément.
Editeur : DC Direct - **Disponibilité :** Février 2001 - **Prix:** 450 Frs env.

STATUETTE NIGHTWING

Où Trouver ces Objets ?

>Abyss Jpc
38 Rue Aux Ours
76000 Rouen

>Alpha Omega
25 Rue de La Clef
59800 Lille

>Bederama
Galerie de L'étape
24 Rue de L'étape
51100 Reims

>Diable Blanc
42 Rue de Maubeuge
75009 Paris

>Dites 33
47 Rue Kereon
29000 Quimper

>Excalibur Dijon
44 Rue Jeannin
21000 Dijon

>Galactic Stories
6 Bis Rue des Écoles
75005 Paris

>Glénat Grenoble
19 Avenue Alsace Lorraine
38000 Grenoble

>Glénat Lausanne
43 Rue Du Bourg
1003 Lausanne
Suisse

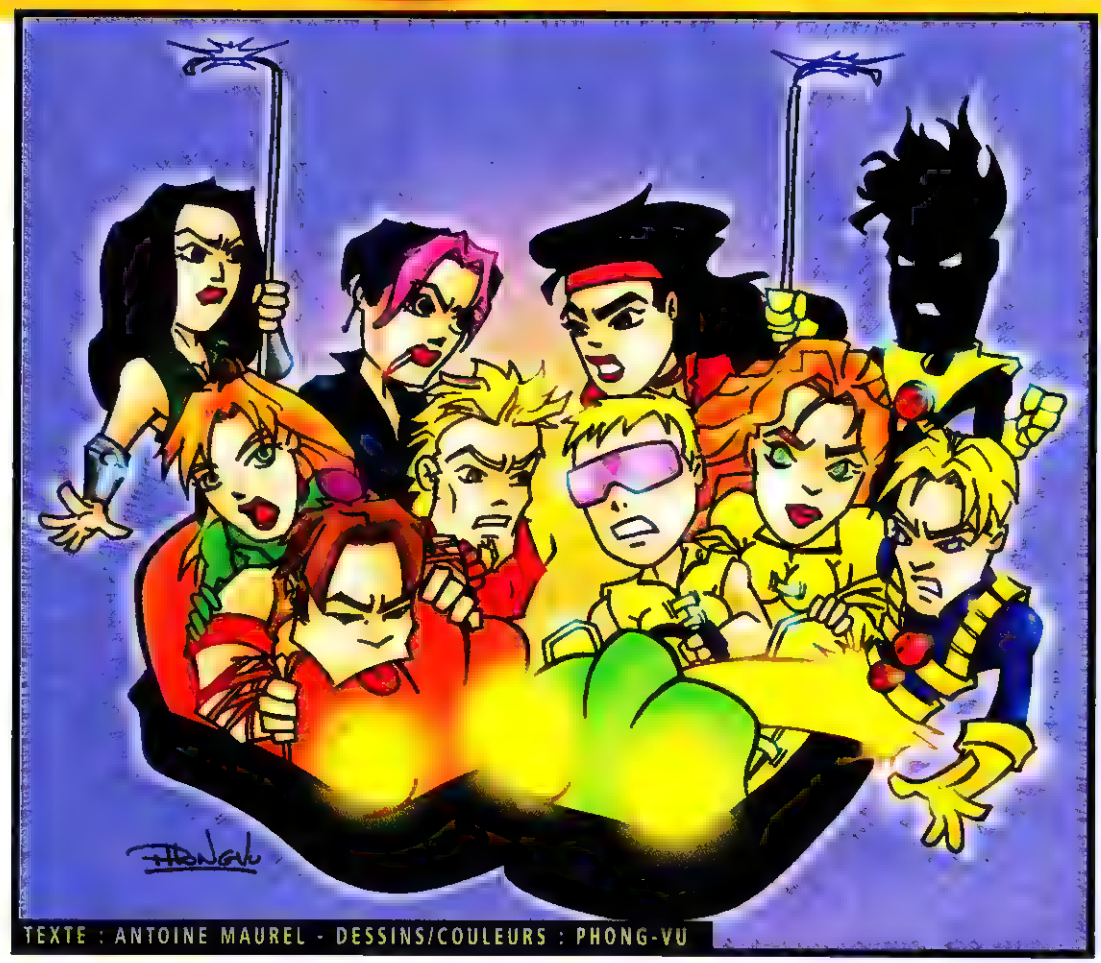
>Le Papivore
11 Rue D'Elie
82000 Montauban

>Librairie Glénat
Sarl Collines
Centre Commercial La Pardieu - Boutique 355
69003 Lyon

>Mirages Sarl
15 Rue Montbauron
78000 Versailles

>Terre de Légende
5 Rue Gambetta
31000 Toulouse

Le Choc D



TEXTE : ANTOINE MAUREL - DESSINS/COULEURS : PHONG-VU

Allez, ce mois-ci, on voit grand ! Il ne s'agit pas d'un affrontement entre deux individus précis mais bel et bien entre deux équipes. D'un côté, les adolescents mutants de Wildstorm ; de l'autre, les restes des Nouveaux Mutants et leurs nouveaux associés, tous réunis pour une grande fête. Mais, vous allez voir, ces jeunes ont décidément le sang bien chaud...

DREAM TEAMS

Aucune de nos deux équipes n'est à proprement parler le fruit du hasard : X-Force est née des cendres des Nouveaux Mutants, une équipe fondée par Charles Xavier dans les années 80, afin d'étendre sa philosophie à la jeunesse. Cependant, c'est bien connu, les études ne sont qu'un prologue et, à l'aube des années 90, il était temps pour la "promo 80's" de voler de ses propres ailes. Certains d'entre eux ne sont pourtant pas résolus à se quitter et l'arrivée du guerrier du futur Cable, à la recherche de soldats pour mener sa guerre contre Apocalypse, fut providentielle : Rocket, Meltdown, Warpath, Shatterstar, Feral et Domino s'étaient trouvés un nouveau mentor et une cause. Ainsi naquit X-Force, un groupe dont le nom illustrait parfaitement la philosophie : certes, tenter la main tendue mais surtout, se tenir prêt à brandir l'autre poing. Depuis, l'équipe a parcouru beaucoup de chemin et a été remaniée moult fois. Elle s'est affranchie de la présence, jugée trop contraignante, de son chef et a pris le maquis lors de l'Opération Tolérance Zero. Depuis, nous avons affaire à une bande de jeunes indépendants mais hésitants. X-Force erre sans but réel, ce qui ne les empêche pas de se farcir leur dose de vilains comme tout le monde, avec une obsession pour la discrétion. Dans le cas de Gen 13, l'absence de hasard est encore plus flagrante : cinq jeunes dont les parents avaient tous appartenu à une équipe de méta humains (le Team 7) ont été réunis par Ivana, de l'I.O., un organisme gouvernemental façon "X-Files". Leurs pouvoirs latents respectifs ont été stimulés artificiellement et, aux yeux d'Ivana, la nouvelle équipe du gouvernement était née. Mais nos cinq jeunes (pour mémoire, il s'agit de Fairchild, Grunge, Freefall, Burnout et Rainmaker) ne l'entendaient pas de cette oreille et, avec l'aide d'un renégat de l'I.O. appelé à devenir leur mentor, John Lynch, ils ont également pris la tangente. Le groupe est toujours resté

Les Titans

Gen 13 vs X-Force

soudé et identique à celui des origines. Fairchild a pris de l'importance, puisque ses capacités l'ont rendue digne de diriger l'équipe sur le terrain, Lynch restant l'homme de l'ombre. Malheureusement, plus récemment, une baisse inexpliquée de ses pouvoirs l'a contrainte à quitter l'équipe, qui - rassurez-vous - parvient tout de même à s'en sortir.

RÉCITS DE BEUVERIE

En tenant compte de la jeunesse relative des deux équipes (Gen 13 est clairement une équipe adolescente ; X-Force est certes composée d'ex-Nouveaux Mutants mais la maturité n'est pas toujours au rendez-vous), il est fort possible que nos deux groupes se croisent lors d'une fête - pourquoi pas une rave géante comme celle où X-Force s'est rendue l'année dernière (V.F.). Et il n'est pas impossible que les fortes têtes respectives de chaque groupe, disons Freefall et Meltdown, aient une petite anicroche - vous savez ce que c'est : l'alcool, la musique enivrante, etc. Nul doute qu'à la première montée de ton, les deux équipes se dresseraient comme un seul homme pour défendre leurs protagonistes respectifs. Très franchement, même si les deux servent la bonne cause, la dérive est possible, ne serait-ce que parce que X-Force ne possède plus de mentor capable de les calmer depuis longtemps. Il deviendrait alors important d'assurer la meilleure cohésion possible au sein du groupe pour sortir victorieux d'un tel combat. À priori, à ce petit jeu, les Gen 13 sont largement gagnants. En effet, l'équipe est restée identique depuis sa formation - donc leurs techniques de combat sont forcément dignes des Vengeurs - et ils forment une véritable petite famille : Burnout est le fils de Lynch, Fairchild et Freefall sont sœurs et cette dernière sort avec Grunge. Voilà des motivations à la pelle ! En revanche, la composition d'X-Force change tellement souvent (tous les deux épisodes en moyenne) qu'il est improbable que ceux qui ne faisaient pas partie des Nouveaux Mutants ensemble puissent affirmer réellement se connaître - ne leur a-t-il pas fallu un an pour découvrir que la Domino des débuts de l'équipe n'était pas la vraie ? Par contre, les mutants marvelliens marquent un point grâce à leur capacité d'adaptation : ils ont su survivre malgré ces changements incessants et ont manifesté une farouche volonté d'indépendance qui les a conduits à se séparer de Cable. Gen 13 est, pour sa part, une mécanique trop bien huilée qui risque de souffrir bien davantage si on en retire seulement une pièce (Rainmaker, par exemple, une jeune indienne homosexuelle, la seule qui ne soit pas réellement intégrée à l'équipe). Et ces deux valeurs indispensables à une équipe que sont la flexibilité et l'autonomie confèrent in extremis la victoire à X-Force.

VAINQUEUR PROBABLE

X-Force

Le mois prochain

Midnighter VS Black Panther

Le mercenaire d'Authority face au Roi du Wakanda
Votez TRÈS nombreux* !

*par courrier ou sur le net : www.comicbox.com

TABLEAU D'HONNEUR

53% auraient vu Gen 13 gagner la lutte !

• *Gen13 va gagner car X-Force sont tous des masochistes. La preuve : ils s'habillent de cuir - 3778@megamail.pt*

• *Deux bandes d'ados s'affrontent ! Résultat : une fête qui dure toute la nuit et, au petit matin, la gueule de bois ! - July.*

• *Gen 13 vainqueur !!! Les mutants en cuir vont avoir une suée en voyant les formes des minettes de Gen 13 et vont tout faire pour justifier le X dans leur nom... Peine perdue face à un petit ami jaloux (Grungy), une féministe (Rainmaker) et une amazone (Fairchild) !!! Donc Gen 13 vainqueur par KO ! - David Duhamel*

• *X-Force va laminer les ados pleins d'acné de Gen13. X-Force est la meilleure team mutante. Ses membres se connaissent bien et ont été entraînés par Cable, alors que Gen13 est un ersatz des New Mutants - Marvelman*

GEN 13

Membres : Fairchild, Grunge, Rainmaker, Freefall & Burnout
But dans la vie : S'entraîner sous les ordres de Lynch
Première apparition : Deathmate Black

X-FORCE

Membres : Rocket, Solar, Meltdown, Warpath, Moonstar, Cyrene
But dans la vie : Protéger les mutants
Première apparition : New Mutants #99

J.Cassaday
EN 5 SÉRIES

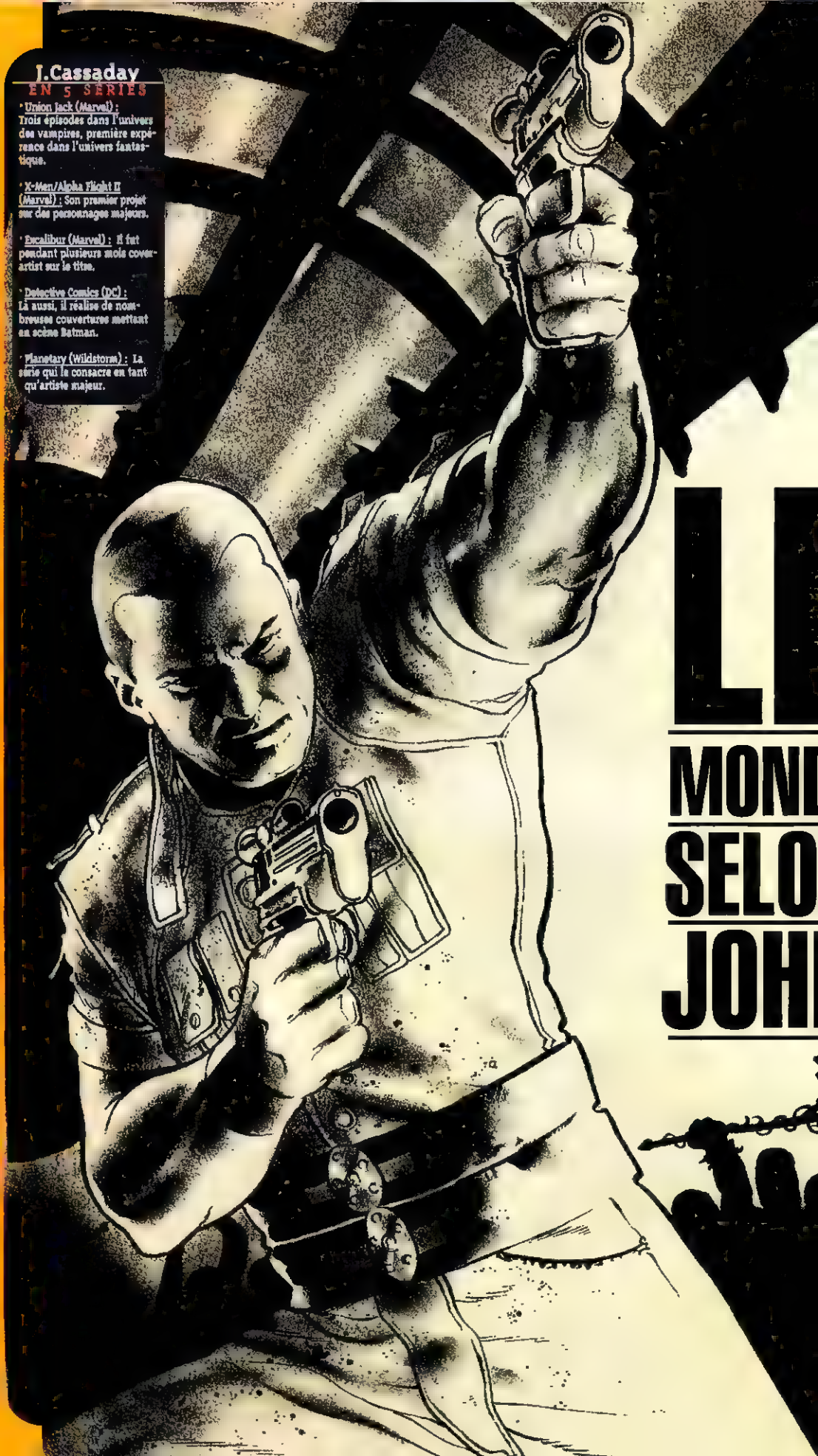
• Union Jack (Marvel) : Trois épisodes dans l'univers des vampires, première expérience dans l'univers fantastique.

• X-Men/Alpha Flight II (Marvel) : Son premier projet sur des personnages majeurs.

• Excalibur (Marvel) : Il fut pendant plusieurs mois cover-artist sur le titre.

• Detective Comics (DC) : Là aussi, il réalise de nombreuses couvertures mettant en scène Batman.

• Planetary (Wildstorm) : La série qui le consacre en tant qu'artiste majeur.



LE
MONI
SELO
JOHI

John Cassaday, dessinateur

Avec ses cheveux longs et ses yeux bleus, John Cassaday ressemble un peu à Mr Snow, l'un des héros de la série qu'il dessine, Planetary. Original et cultivé, il a accepté de répondre à nos questions sur le Western, Batman ou Warren Ellis, son scénariste. Réponses d'un jeune homme qui sait ce qu'il veut !

Comic Box : En 1997, vous avez dessiné un annual des Teen Titans pour DC, puis vous êtes passé chez Marvel où vous avez fait du Ka-zar et quelques autres choses... Aujourd'hui, vous êtes "exclusif" chez DC. Pourquoi ces allers-retours ?

John Cassaday : C'est la règle du jeu quand vous êtes free-lance : vous allez là où on vous propose du boulot, ni plus ni moins ! Mais comme j'ai commencé chez DC justement et que j'ai travaillé chez Wildstorm, c'était finalement assez logique que j'y reste ! En plus, ils m'ont fait une offre intéressante. J'ai donc dit oui !

C.B. : Avec Planetary, vous abordez pratiquement un genre différent par numéro. Est-ce que, selon vous, chaque BD, chaque personnage peut être rangé dans une catégorie ?

J.C. : La plupart peuvent l'être, en effet, qu'ils soient bons ou mauvais. Mais oui, sur *Planetary*, le but du jeu est effectivement de trouver un ton différent à chaque fois, de conférer à chaque épisode sa propre identité. C'est très stimulant. Même si je conçois que, pour un public jeune, ce ne soit pas vraiment évident parce qu'ils ne connaissent pas les genres qu'on pastiche ou auxquels on fait référence, comme les vieux pulps, etc. Mais j'ai bon espoir quand même. Je pense que *Planetary* est un comic-book qui peut-être lu par tous, du moins je l'espère...(rires)

C.B. : La série repose sur un détournement de stéréotypes. Avez-vous une influence sur les personnages et les situations que rencontre l'équipe ? En parlez-vous avec Warren Ellis ?

J.C. : Warren est vraiment dans son monde (rires). Il est comme enfermé dans sa tête. Donc, quand ses plans sont définis, ils sont définis ! Mais il me fait quand même confiance quand j'ai quelque chose à dire. Sur le #5 de *Planetary*, par exemple, on a fait une espèce d'hommage aux pulps. C'était une de mes idées. Mais la plupart du temps, il sait où il va et ce qu'il veut...

C.B. : Au départ, Authority et Planetary étaient deux séries assez liées. Quand Warren a arrêté Authority, avez-vous ressenti un changement de l'intérieur ?

J.C. : Non, vraiment pas. D'ailleurs, je ne les ai jamais trouvées vraiment proches... Warren était leur point commun, à mon avis. Ou alors, c'est parce que Jenny Sparks et Elijah Snow sont des personnages un peu parallèles : ils sont tous deux très vieux, ils ont beaucoup bourlingué, etc. Mais c'est tout...

C.B. : Il a quitté Authority assez brutalement, alors que c'était un peu son bébé. Vous n'avez pas peur qu'il vous lâche aussi un jour...

J.C. : Attention, Warren n'a pas pris la décision d'arrêter ce titre comme ça, sur un coup de tête. C'était prévu depuis le début qu'*Authority* soit une mini-série de douze épisodes. De la même façon que *Planetary* est censé en avoir 24 et se terminer ainsi. Plus les deux épisodes avec Batman, évidemment. Le tout, c'est de le savoir !

C.B. : Ce n'est pas vous qui avez dessiné le crossover Planetary-Authority, mais Phil Jimenez. Qu'en avez-vous pensé ?

J.C. : C'était chouette. J'ai bien aimé. C'était bien de voir Warren travailler une dernière fois sur *Authority*. Et en même temps, c'était intéressant pour moi de voir mes personnages dessinés d'une manière complètement différente par quelqu'un d'autre.

C.B. : Où en est le crossover Batman/Planetary ? Et est-ce que la pression sur un projet impliquant Batman est plus forte que sur un Planetary normal ?

J.C. : Je suis justement en train de le dessiner ! C'est une des raisons pour lesquelles *Planetary* est

devenu bimestriel d'ailleurs, pour me permettre de mener à bien ce projet. Et oui, je me mets moi-même une assez forte pression parce que j'aime beaucoup Batman et que je n'ai pas envie de décevoir ses fans ! Mais la date de sortie n'est pas encore définie. On verra ça quand je l'aurai terminé !

C.B. : Quels autres personnages aimez-vous particulièrement et êtes-vous encore un lecteur de comics assidu ?

J.C. : Pas tant que ça... Je ne lis que ceux auxquels j'arrive encore à m'identifier. Mais j'aime quand même beaucoup de personnages. Ceux qui ont une vraie profondeur, comme Captain America ou Batman, ceux qui ont de vraies raisons émotionnelles d'être ce qu'ils sont. J'ai un vrai problème avec les séries sans fond, un peu olé olé. Ça ne m'amuse pas du tout ! Et je suis difficile... Il faut capter mon attention. Je ne suis pas un bon client ! (rires)

C.B. : Vous avez dessiné des mini-séries très "super-héros" comme Union Jack ou X-Men/Alpha Flight II. Maintenant, vous êtes passé de "l'autre côté du miroir" avec Planetary qui, dans un sens, est une série qui caricature l'univers des supers-héros...

J.C. : Attention, avec *Planetary*, on rend hommage au genre super-héros, on ne le ridiculise pas ! Le #2 faisait également référence aux vieux films de monstres japonais, le #3 au cinéma de John Woo. On ne parle pas que de super-héros en capes, même si on aime bien ça. On essaye d'étendre un peu le spectre de nos références.

"Warren est vraiment dans son monde (rires). Il est comme enfermé dans sa tête. Donc quand ses plans sont définis, ils sont définis !"

C.B. : Sur Desperadoes (chez Wildstorm), vous dessiniez un comic-book de "Western". C'est inhabituel, non ?

J.C. : C'était mon premier truc sérieux, alors je l'aime bien. Mais j'en suis parti parce que justement je ne voulais pas qu'on me catalogue artiste de western pendant des années ! *Planetary* est tombé à pic pour ça. On dirait que cette série a été taillée sur mesure pour moi ! J'adore avoir la possibilité de dessiner différents personnages, différents styles, différentes époques, etc. C'est exactement le genre de bouquin que je me voyais faire !

C.B. : Vous êtes intervenu dans une conférence à Hong Kong qui a pour thème "Comment créer un personnage de comics à succès au 21ème siècle ?". D'après-vous, il y a une recette-miracle ?

J.C. : Évidemment non, mais il y a quand même quelques trucs (rires). J'ai été ravi d'aller là-bas. J'ai pu faire mon éducation en termes de culture asiatique. Je n'étais jamais allé sur ce continent.

C.B. : Comment travaillez-vous avec l'équipe créative de chez Wildstorm, la coloriste, etc. ?

J.C. : Je suis très casse-pieds ! (rires) D'abord, j'ai résolu le problème : l'encreur, c'est moi ! Ensuite, je suis très précis. Quand j'envoie mes pages à coloriser, je joins une tonne de notes sur ce que je voudrais voir. Wildstorm colorise alors les pages, ajoute les effets spéciaux et me renvoie le tout pour approbation ! Je ne suis pas vraiment dur. En tout cas, ils m'aiment bien (rires), bien que je sois exigeant. Et au finish, je pense que c'est bien pour tout le monde. Le produit fini n'en est que meilleur !

C.B. : Planetary sort en France ce mois-ci. Que diriez-vous à mes compatriotes pour les convaincre de la lire ?

J.C. : Je leur dirais que j'espère que c'est une série facile à lire, pas trop typiquement américaine, mais plutôt universelle. Qu'elle aborde de nombreux thèmes liés à la société d'aujourd'hui et que ce serait bien qu'ils en achètent plusieurs copies chacun !

Entretien réalisé par
[Lise Benkemoun]

Après un timide début chez Spark, Planetary est prévu en album chez Soleil en octobre...

INITIATIVE COMICS

pages réalisées par Lise Benkemoun - Antoine Maurel - PV

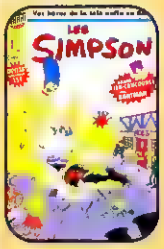
Wildstorm Galerie.
Edition : Soleil. 229 Frs.

Une galerie d'art !

> Au départ était le Wildstorm fine arts, un trade paper back finalement assez quelconque mais renfermant tout de même quelques très beaux dessins produits par le studio de Jim Lee. L'équipe de chez Soleil - et son directeur de collection Jean Wacquet en tête - en ont vraiment fait un beau bouquin pour les fans français : le Wildstorm galerie. Papier de luxe, grand format et choix minutieux des meilleures illustrations produites par l'équipe de La Jolla entre 93 et 97, ce livre est un vrai plaisir pour les yeux. Jim Lee, Travis Charest, Jeff Scott Campbell, Joe Madureira, Arthur Adams, Humberto Ramos, Whilce Portacio, Simon Bisley, Barry Windsor-Smith, Adam Hugues, Alex Ross, Bruce Timm, Adam Warren, Bryan Hitch, Bill Sienkiewicz, etc. on y trouve des œuvres des plus grands, même si tout ne se vaut pas. Certes, de nombreuses images ont déjà été publiées en couverture des séries en question, mais le livre contient quand même quelques perles (notamment des images tirées du calendrier 97 de Wildstorm ou des posters réalisés exclusivement pour les conventions) et quelques inédits. Une somme qui montre à quel point, depuis sa création, Wildstorm n'a cessé d'être un vivier de talents pour les comics en particulier et la BD en général. Indispensable dans votre bibliothèque !

USA forever !

L'automne arrive et, avec lui, les conventions de comics ! Hourra ! Cette année, c'est la fête, on va avoir des auteurs qu'on aime comme s'il en pleuvait ! À Paris, d'abord, les samedi 28 et dimanche 29 octobre prochains, pour le Collector rendez-vous ! Au programme cette année, deux très bons dessinateurs, Bryan Hitch, talentueux dessinateur d'*Authority* (cf CB #25) et Gary Frank qui fait *Kin* pour Top Cow et qui fut longtemps sur *Gen 13*. Et sans doute aussi un mystérieux invité surprise dont nous vous parlerons le mois prochain… Pour les fans de *Star Wars*, la boutique Arkham fait venir pour la première fois en France Jeremy Bulloch, alias Bobba Fett, ainsi que William Hootkins, alias Jet Porkins, et Dough Bradley, alias Pinhead dans *Hellraiser*. Bonne nouvelle également, l'entrée est moins chère que l'an dernier (45 Frs) et pour le prix, vous repartez avec un porte-clés *Star Wars* en cadeau ! Vous voilà chauds pour venir ? Et bien ne ralentissez pas ! Une semaine après exactement, les samedi 4 et dimanche 5 novembre, soyez nombreux à venir nous rejoindre au Salon de la BD anglo-saxonne de Valenciennes, dans le Nord. Une affiche prestigieuse vous y attend également : Carlos Pacheco, Tony Daniel, Stephen Platt, José Ladronn et Crisse. Ça y est, tout est noté ? Alors à bientôt !



À partir du 6 septembre, les comics des *Simpsons* seront disponibles en France chaque mois, au rayon enfants des libraires et des kiosques. Au programme du *#1, L'incroyable Homer qui grandit*, la toute première aventure des petits hommes jaunes publiée par Bongo comics. Et une partie de la passionnante saga de Bartman. Pour petits et grands !

MANGA

C'est la rentrée...

Rien d'étonnant donc si on débute cette rubrique par un nouveau titre sur ce thème. Mais, pour vous détendre et éviter le stress de la rentrée, ce manga vous donnera sûrement des idées (bonnes ou mauvaises) pour passer le temps pendant les cours. Les éditions Tonkam ont eu la bonne idée d'éditer *Kimengumi* (*Un collège fou, fou, fou*) pour notre plus grand plaisir ! Comme vous l'aurez deviné, l'histoire se déroule dans un collège et commence justement par la rentrée des classes. Rei et ses amis auront à peine mis les pieds en classe que tout ce qui vous paraissait invraisemblable et surréaliste se réalise. Mais ce ne sont pas les seuls personnages à être originaux. En fait, tous les acteurs de ce manga, même les plus petits rôles, sont plus ou moins débiles, ce qui accentue l'ambiance méga délirante. Après cette lecture, vous ne verrez plus les études de la même façon… À lire et relire sans modération ! *Shaman King 3* est également paru et c'est toujours une joie de se plonger dans les aventures de Yoh et de ses amis. Dans cet opus, un fantôme réussira-t-il à assouvir sa vengeance qu'il attend depuis plus de 600 ans ? Pour le savoir, vous savez ce qu'il vous reste à faire…

Titre : Kimengumi (Un collège fou, fou, fou) vol. 1
Auteur : Motoei Shinzawa - Editeur : éditions Tonkam - Prix : 33 Francs
Titre : Shaman King vol. 3.
Auteur : Hiroyuki Takei - Editeur : Kana - Prix : 33 Francs

LA VILAINE OUBLIEE

[Spider-Girl]

Vous connaissiez les 3 Spider-Woman, Madame Web et la Spider-Girl, fille de Peter Parker. Il vous manquait cependant encore une "Spider-femme" : la 1ère Spider-Girl, née chez DC, a bien servi de modèle à une héroïne Marvel mais pas celle que l'on croit.

Oubliez (rien qu'un instant) May Parker, la Spider-Girl de Marvel, fille futuriste de Spider-Man apparue il y a un peu plus de deux ans aux USA. Elle est loin d'être la première. Rien que chez Marvel, un épisode de What If a montré, dans les années 70, une précédente Spider-Girl (il s'agissait en fait Betty Brant dotée des mêmes pouvoirs que Spidey) et on en a entrevu une autre dans les pages d'*Excalibur*, à l'époque où l'équipe mutante croisait des versions alternatives dans tous les couloirs de son Q.G. Mais pour retrouver la toute première Spider-Girl, il faut non seulement remonter jusqu'en 1964 mais aussi changer d'éditeur…

C'est dans *Adventure Comics* #323, dans un épisode de la Légion des Super-Héros, qu'elle apparaît. La LSH, est, comme son nom l'indique, une sorte de super-armée (qui vit au 30ème siècle) qui réalise régulièrement des tests afin de recruter de nouveaux héros. Arrive Sussa Paka (dont le nom de code est Spider-Girl) qui désire entrer dans le groupe et qui pense se faire engager sur son simple sex-appeal (quand on s'appelle Sussa, ça ne s'invente pas). Dommage pour elle mais ce jour-là, c'est une femme qui fait passer les tests et Spider-Girl se fait refouler. Vexée, elle se tourna alors vers le Mal et en particulier vers les ennemis jurés de la LSH, la Légion des Super-Vilains ("l'anti LSH"), qui ne firent aucun problème pour l'engager. La "fille-araignée" allait alors passer des années à combattre les héros avant de cesser d'appartenir à un groupe et reprendre sa liberté en devenant un personnage ambivalent, tantôt aidant les héros, tantôt les "taquinant", un peu à la manière de ce que fut à une époque la Chatte Noire pour Spider-Man.

Ah, Spider-Man, revenons-y ! Est-ce que le personnage de DC est l'ancêtre des différentes Spider-Girls et Spider-Women que Marvel allait créer par la suite ? Apparemment non. La Spider-Girl de DC n'a que bien peu de points communs avec la famille "Spider" de Marvel, ses pouvoirs étant assez différents : elle ne saute pas aux murs, n'a pas de sens d'araignée… Bien sûr, comme May Parker, Sussa vit dans le futur mais ce n'est pas le même et, en dehors du fait qu'elles portent le même nom, on ne saurait faire un rapprochement entre ces deux personnages. Pourtant…

Pourtant, Sussa est bien le prototype d'une héroïne marvelienne créée quelques temps plus tard. Car vous remarquerez que nous ne vous avons pas encore parlé des pouvoirs de cette belle rousse (et ça, déjà, c'est un indice) : Spider-Girl avait le pouvoir de contrôler… ses cheveux et de leur faire faire n'importe quoi, comme saisir des objets ou emprisonner des ennemis. Sa longue tignasse était comme vivante, obéissant à sa moindre volonté, et cette vilaine devait à cette sorte de toile vivante son nom d'Araignée féminine. Ce pouvoir peu répandu n'était pas passé inaperçu auprès de la concurrence puisque, quelques mois plus tard, en 1965, Marvel créa dans *Fantastic Four* #36 les "anti-FF", faisant du coup apparaître pour la première fois la seule femme du groupe qui allait se révéler être… Médusa des Inhumans. Et oui, s'il n'y avait pas eu d'abord la Spider-Girl de l'anti LSH, avec ses longs cheveux roux vivants, il y a fort à parier qu'il n'y aurait jamais eu de Médusa dans "l'anti FF" (ou qu'elle aurait été très différente).

La Spider-Girl de DC ? Les fans de Marvel vont en rester... médusés !

Actuellement, la première Spider-Girl s'est en quelque sorte rachetée (d'autant plus facilement qu'elle n'avait jamais été vraiment malfaisante mais avait mal agi par jeu). Elle est devenue membre d'une sorte de groupe secondaire de la Légion, la Work Force. D'ici à ce que DC, en raison de son âge, la rebaptise Spider-Woman, on risquerait encore de la confondre avec la seconde Spider-Woman de Marvel (elle aussi rousse) qui fut membre de Forceworks. Bonjour les coïncidences.

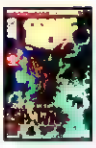
[Xavier Fournier]

COMMANDE ANCIENS NUMÉROS

Tarifs

COMIC BOX#1

Dossier Spider Man : la fin de la saga du Clone. En Direct des USA Fathom, + Itw de Michael Turner. Ascension en France : le point avec son créateur David Finch. Plus : le 350ème anniversaire des X Men. + Cadeau : carte Deus II Chromium. Poster Spider-Man



COMIC BOX#3

Dossier Spawn, l'anti-héros + Itw Todd McFarlane. En Direct des USA Itw de Joe Quesada & Jimmy Palmiotti sur les Marvel Knights. Plus : Godzilla dans les comics et les effets du Comic Code Authority + Cahier Spécial : Deadpool. Posters Spawn, Deadpool

COMIC BOX#5

Dossier les X Men, gros plan sur les personnages les plus célèbres de Marvel + Itw Adam Kubert. En Direct des USA Neil Gaiman, créateur de Death. La France dans les comics. Quiz des super-héros. + Cahier Spécial : Blade. Posters X-Men, Guide des réalités alternatives X.

COMIC BOX#7

Dossier les vampires dans les comics. En Direct des USA Mark Bagley, dessinateur des Thunderbolts. Entretien avec Humberto Ramos. Quiz super-héros, Tomb Raider/Witchblade. Les adaptations des comics à la télévision. En cadeau : le mini-calendrier DC Comics

COMIC BOX#11

Dossier Spécial Méchants + Batman Hellboy + Starman + les séries à publier d'urgence. Itw Brandon Peterson + Gary Frank. PRE VIEW BD DE «CHROME» par l'association Sugar Comga. Posters Batman vs Mr Freeze + Ian Nottingham

COMIC BOX#2

Dossier la JLA, le porte drapeau de DC Comics en France. En Direct des USA Avalon, la nouvelle division d'Image avec Itw de son père, Brian Haberlin. Rencontre avec Joph Loeb, scénariste passionné de Cable et Batman. Plus : Chapeau, Melon et Bottes de Cuir. Poster JLA

COMIC BOX#4

DEUX COUVERTURES AU CHOIX

Dossier Un monde de filles, toutes les héroïnes. En Direct des USA DC rachète Wildstorm + Darkchylde : la pin-up de Randy Queen + Itw Shi, portrait d'une combattante, rencontre avec Bill Tucci. Posters Witchblade, Darkchylde

COMIC BOX#6

Dossier Preview'98, toutes les nouveautés de l'année. En Direct des USA Eric Larsen, créateur de Savage Dragon et scénariste Comic Box in NY avec Chris Claremont. Décryptage des logos des super-héros. Les meilleurs comics de 1998 : vos tops. Posters Ascension et Divine Right

COMIC BOX#8

DEUX COUVERTURES FATHOM EPUISÉE

DEUX COUVERTURES AU CHOIX HEROES RETURN OU FATHOM

Dossier les héros aquatiques, Heroes Return : les secrets d'une saga. En Direct des USA Alex Ross. Itw Ian Churchill, dessinateur de Coven. Posters Fathom et Heroes Return

COMIC BOX#12

SPÉCIAL ANNIVERSAIRE

Dossier DOSSIER MYTHOLOGIE + DARK MINDS + DARKHORSE + MATRIX + BATMAN 2000. Itw John Romita Jr + Randy Green. CB ALPHA Rought Cut de Thor. BONUS l'équipe de CB au complet

COMIC BOX#13

8D EXCLUSIVE DE BATTLE CHASERS

Dossier Rising Stars, Earth X, Anniversaire Batman (Part 1), Spawn, Awesome. Itw Steve Skroce, Keu Cha, Jim Krueger. Posters Medieval Spawn + Rising Stars

COMIC BOX#15

CADEAU COMIC BOX ALPHA SPECIAL MARVEL KNIGHTS

Dossier Qui font vos comics. Sémic, Comment planter une série en 10 leçons, Shadowman, Anniversaire Batman (part.3). En Direct des USA Marc Silvestri. Itw Richard Starkings

COMIC BOX#17

UNE HISTOIRE DE GHOST

Dossier Les secrets de Mutant X, Comment cloroser son comic-book, Anniversaire Batman (part 5), Qui sont les WildCats. En Direct des USA Scott Lobdell. Itw Pat Lee

COMIC BOX#19

BUSTER METAL COMIC BOX ALPHA

Dossier Preview Batman Guerre et paix par Alex Ross. Comment encrer son comic-book par Tim Townsend. La fièvre nostalgique. En Direct des USA Kurt Busiek. Itw Mike Wieringo (Tellos)

COMIC BOX#21

PREVIEW Jade Warrior 116 p. en couleurs

Dossier Moebius et les comics : Les métiers des super-héros. Festival international de la BD d'Angoulême 2000. Interview Dan Fraga. En Direct des USA Jay Anacleto. Posters Iron Man : Arial/Angela

COMIC BOX#14

Dossier Musique et comics : la science. Anniversaire Batman (Part.2). Superman Pax sur Terre, Spider Man. Itw : Will Eisner, Greg Capullo, 6 Posters inédits Fathom, Captain America, Gen 13, The Tenth, Darkness, Superman.

COMIC BOX#16

CADEAU COMIC BOX

Dossier Les Vengeurs, Star Wars version comics, Anniversaire Batman (part.4). En Direct des USA Carlos Pacheco. Itw Joe Casey, David Mack

COMIC BOX#18

CADEAU SPIDER BOOK + POSTER GEANT

Dossier Preview spécial 2000 et Top 5 des séries, dessinateurs, et scénaristes + Comment scénariser son comic-book, Anniversaire Batman (part.6). En Direct des USA Andy Park (Tomb Raider). Itw Kevin Smith.

COMIC BOX#20

PREVIEW Extreme 116 p. en couleurs

Dossier Mythes et Magie. Event Comics : Ash, Painkiller Jane par Quesada et Palmiotti. Interview Matt Hawkins (Lady Pendragon). En Direct des USA John Byrne. Posters Danger Girl : Angela

COMIC BOX#22

CADEAU CRIMSON BOOK + POSTER GEANT

Dossier Les scénaristes au pouvoir : les comic strips. Interview Alan Davis, Kevin Eastman (FAKK 2). En Direct des USA Stephen Platt, Christian Lichtner (Liquid!). Posters L'affi. du film Heavy Metal, Gen 13

COMIC BOX#23

CADEAU ABC PREVIEW PAR A.MOORE

Dossier Visite du nouveau studio CrossGen, Superman continue. Itw Eddie Berganza), Chris Claremont sur X-Men et FF. Interview Alan Moore. En Direct des USA Joe Benitez et Marcia Chen. Posters WildCats : Molecular Wolverine.

COMIC BOX#24

CADEAU CROSSGEN PRIMER + CARNET DE CROQUIS FATHOM AVEC SON CRAYON

Dossier Visite de Marvel Superhero Island (Orlando), Authority, VOYF : le match. Interview Dave Wohl. En Direct des USA Chuck Dixon. Posters Rising Stars + Batman Gotham Knights.

COMIC BOX#25

COUVERTURE INEDITE DE DANGER GIRL PAR JASCOTT CAMPBELL

CADEAU PREVIEW BIRDS OF PREY (avec Catwoman) + 6 POSTERS (Tarot Buffy Thor Darkchylde Spider Man Spawn.

Dossier Buffy : les monstres dans les comics, Mission Impossible (en comics), Liste complète des oeuvres de J.S.Campbell. Interview Bryan Hitch. En Direct des USA George Pérez

COMIC BOX#26

COUVERTURE INÉDITE BATTLE CHASERS PAR JOE MADURE RA

CADEAU TALES OF THE DARKNESS #2

Dossier X-Men le film : Les règles du collectionneur - Contrôle d'identité. Didier Crisse. Interview Jim Cheung (Maverick, X Force...). En Direct des USA Joe Madureira : le retour. Posters Wonder Woman et Authority

HORS-SÉRIE

COMIC BOX HS#1

VAMPIRELLA PAINKILLER JANE (80 24 PAGES)

Interview Tony Daniel, Paul Jenkins, Joe Kelly & Duncan Rouleau, Neal Adams, Jim Lee...) Michael Straczynski. Dossier Vampirella fête ses 30 ans. Le procès de Darkness. 40 ans de comics en France. Posters Vampirella/Painkiller Jane. Stone

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... **Ville** .....

.....

Téléphone : .....

Je joins mon règlement à l'ordre de TSC - COMIC BOX
328, rue Saint-Jacques, 75005 Paris par :

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat Cash

Je désire recevoir COMIC BOX N°:

☐ #1 ☐ #2 ☐ #3 ☐ #4(D) ☐ #4(W) ☐ #5 ☐ #6 ☐ #7 ☐ #8(HR)

☐ #11 ☐ #12 ☐ #13 ☐ #14 ☐ #15 ☐ #16 ☐ #17 ☐ #18 ☐ #19

☐ #20 ☐ #21 ☐ #22 ☐ #23 ☐ #24 ☐ #25 ☐ #26 ☐ HS#1

STOP **Tous les numéros de Comic Box peuvent également être commandés par carte bleue sur internet : www.web-toyz.com**

Total de ma commande : ..... F
Frais de Port : **..10..Frs*.**
TOTAL ..... F

* FRANCE METROPOLITAINE UNIQUEMENT, DOM-TOM ET ETRANGER, 18 Frs

L'homme invisible...

> L'homme invisible, on connaît ! Sauf que d'habitude, il est gentil et que dans *L'Homme sans ombre*, Sebastian Caine, le héros, a tout du parfait vilain ! À peine est-il devenu invisible qu'il n'a plus de conscience, pas de scrupules et pas de problèmes à tuer, puisque personne ne le voit... Sebastian n'hésite pas, par exemple, à manipuler et à terroriser ses collègues, Linda (la ravissante Elizabeth Shue) et Matthew. D'autant plus qu'un étrange triangle amoureux entre ces trois-là vient encore compliquer l'affaire... Voilà comment un éminent chercheur peut se transformer en monstre en un rien de temps... On n'en attendait pas moins de la part d'un réalisateur aussi subversif que Paul Verhoeven (*Robocop, Basic Instinct, Starship Troopers*) ! Habitué de la science-fiction comme des turpitudes de l'âme humaine, il a donné ici un très bon rôle à Kevin Bacon, un acteur qui n'avait pas vraiment eu sa chance depuis le succès de *Footloose*. *L'Homme sans ombre* a pourtant été un tournage difficile pour lui, en grande partie à cause de complexes effets spéciaux. En effet, Bacon a passé une bonne partie de son temps enduit de peinture bleue, verte ou noire, le visage recouvert par un masque en latex et avec des lentilles oculaires qui l'empêchaient de voir correctement ! Et, évidemment, on ne le voit pas à l'écran pendant les trois quarts du film, ce qui n'est pas la chose la plus agréable qui soit du point de vue ego ! Sa consolation : lui-même est excellent à l'écran, et le film en globalité a quelque chose de furieusement effrayant. Les amateurs de thriller ne s'y tromperont pas !

L'HOMME SANS OMBRE
DE : Paul Verhoeven
Sortie le 20 septembre.
Cote :

[Dogma] de Kevin Smith. TF1 vidéo. 179 Frs.

Un réalisateur plus proche des comics, tu meurs ! C'est sans doute pour ça que les films de Kevin Smith nous plaisent tant ! *Dogma*, largement critiqué pour ses soi-disant positions anticléricales, est sorti en DVD et ça vaut le détour. Même si le film lui-même n'est pas entièrement irréprochable... Les acteurs sont excellents (Matt Damon et Ben Affleck en tête) et, malgré une fin abracadabrante, on rigole. De plus, le sieur Smith étant lui-même un fan de DVD, il a usé de son pouvoir pour mettre un tas de bonus sur les siens, genre commentaire audio interminable, bande-annonce, photos prises par lui-même sur le tournage, menus interactifs, bios de tout le monde, etc. Et pour les vrais fans, sur le site internet de sa compagnie, http://www.viewaskew.com, on vous propose même d'acheter des DVD signés par le maître ! *Dogma* n'y était pas encore à l'heure où nous imprimons, mais pour *Chasing Amy* ou les épisodes de *Clerks* en dessin animé, introuvables en France, ça peut être utile, non ?

[Men in black] de Barry Sonnenfeld. Gaumont/Columbia. 179 Frs. 219 Frs le coffret.

Tous aux abris, les aliens les plus moches de la galaxie débarquent en DVD ! Heureu-sement, les désormais Men in Black, MIB pour les intimes, sont là pour les arrêter ! Deux versions dispos en DVD zone 2, avec divers bonus. Notre préférence : le coffret collector avec 2 DVD contenant 1000 dessins, le storyboard, des scènes multi-angle, un jeu *MIB*, des commentaires audio, un documentaire de 25 mins : "La métamorphose des Men in Black", le vidéo clip de Will Smith et une explication sur les comics de *MIB*, entre autres...
Pour plus d'infos, allez voir :
http://www.mibdvd.com

[Star Trek Premier Contact.] Zone 2. Paramount. 179 Frs.

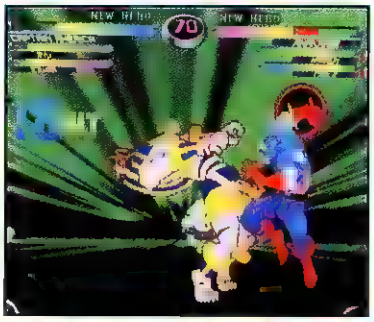
Trekkies, à vos tablettes ! Le DVD du 8ème opus de la saga *Star Trek, premier contact* vient de sortir en zone 2 ! Et le Capitaine Picard est bien décidé à se venger des horribles Borgs et de leur reine qui l'avaient autrefois capturé afin de l'étudier puis de l'assimiler au collectif... Toujours bien ! Les fans du film *X-Men* en profiteront pour reprendre une dose de Patrick Stewart (Picard/Prof. X). Hum... Tiens, je me demande si les Borgs, fan de techno, regardent aussi des DVD et, si oui, en quelle zone ?

Premières classes...

Pour nous autres lecteurs de comics, le film des *X-Men* aura été une véritable manne. En effet, que nous l'ayons aimé ou pas, nous sommes obligés de reconnaître que le succès qu'il a rencontré Outre-Atlantique ouvrait la porte à un tas de produits dérivés sympas. Évidemment, le jeu vidéo n'est pas en reste et Activision nous propose depuis le mois dernier d'incarner les élèves de Xavier ou les disciples de Magneto pour aller se taper joyeusement dessus. Globalement, le jeu "X-Men Mutant Academy" reprend la trame du film, ce qui fait que les mutants disponibles ne sont pas aussi nombreux qu'on aurait pu l'espérer – seul Gambit a eu le privilège de faire partie du jeu bien que ne faisant pas partie du casting du film. Les graphismes sont assez fins et on constatera avec surprise que les designers ont cru bon de reprendre les costumes du comic-book plutôt que ceux du film, sans doute pour une question de variété visuelle. En revanche, il semble que les protagonistes aient perdu leur imagination en chemin car ils ne possèdent qu'un nombre limité de coups spéciaux, ce qui gâche un peu le plaisir. En définitive, ce n'est sans doute pas le jeu de baston de l'année - il demeure cependant de bonne facture - mais bon, c'est le premier jeu en 3D entièrement consacré aux X-Men, alors personne ne blâmera les fans de s'y essayer. Sachez enfin qu'il existe aussi une version Game Boy Color, très bien réalisée et presque aussi complète.

X-Men Mutant Academy, sur Playstation – 369 Frs. environ

Marvel s'exporte !



Contrairement à ce que vous pouvez croire, nous n'avons pas décidé de vous faire un "spécial castagne" pour la rentrée. N'empêche que Capcom vient de sortir son deuxième volet de la saga "Marvel vs. Capcom", ce qui mérite bien un peu de notre attention. Le principe est simple : les plus grands héros Marvel contre les créations maison de l'éditeur. Force nous est de reconnaître que la sélection a été plutôt bien faite : les designers ont tapé dans toutes les grandes familles ou groupes de l'univers marvellien et en ont extrait les figures les plus représentatives (Wolvie, Cable, Spidey, Cable, Cap America...). Fidèle à ses convictions, Capcom nous propose encore une fois un jeu en 2D. Du coup, l'animation et les graphismes sont naturellement riches et fluides et le choix de la 2D nous semble assez pertinent pour un jeu sur des personnages sortis d'une bande dessinée. Au niveau des combats, tout est basé sur le jeu en équipe, à la manière de King of Fighters, et rien n'est plus jouissif qu'un déchaînement simultané des trois membres, le tout assorti d'effets visuels à faire pâlir les meilleurs coloristes. Vous sélectionnez trois persos et ensuite, libre à vous de les faire se relayer en cours de combat, toute la science du jeu consistant à savoir faire ces tours de passe-passe aux moments les plus opportuns. Au final, nous sommes en présence d'un excellent titre dans sa catégorie, même si, comme toujours avec Capcom, son achat n'est d'aucun intérêt si vous possédez déjà le premier opus.

Marvel vs. Capcom 2, sur Dreamcast – 399 Frs. environ

Téléportation...

Petit nouveau chez Virgin Interactive : Star Trek New Worlds, un jeu de stratégie dans la lignée des "Star Craft-like" qui vous assoit... sur le siège d'un capitaine de la fédération. Oubliez Kirk, Picard et les autres : le seul héros, c'est vous ! Un monde allié est attaqué par les Romuliens et les Klingons et c'est à vous de gagner la bataille... En sachant où placer vos navettes et transports de troupes de manière à remporter la bataille (et découvrir trois nouvelles races cachées dans le Quadrant Alpha). Seul truc pas forcément fidèle à l'ambiance *Star Trek*, le fait qu'il faut penser en vrai tacticien et parfois savoir sacrifier des troupes quand il le faut. Jamais Spock ne ferait ça ! Si vous n'avez jamais pu supporter le look propre de *Star Trek*, ce jeu risque quand même de vous plaire puisque vous pouvez passer de l'autre côté et incarner un capitaine Klingon ou Romulien !

Star Trek : New Worlds par Interplay, CD Rom PC, 349 Frs. environ

BON ANNIV' aux COMIC BOXEURS

VIERGE - BALANCE

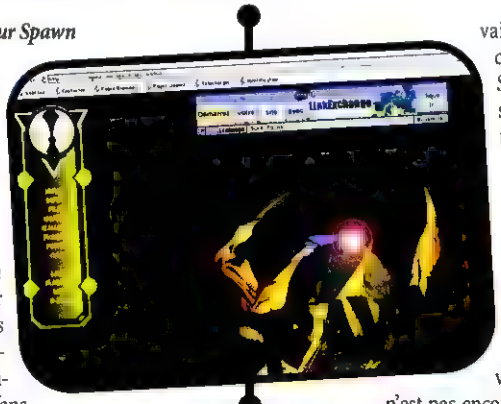
Bon anniversaire à tous ceux qui révisent pour la fac, à ceux qui sont encore en vacances et à tous les autres ! Live long and prosper, comme dirait notre ami Spock !

Guillaume Mezergue, Stéphane Godest, Chupin François Stéphane, Patrick Lardy, Patrick Aubert, Olivier Brisseux, Bertrand Renard, Louis Catalan, Sylvain D'Apuzzo, Hervé Le Berre, Hacene Anki, Frédéric Naudin, Gerald Henry, Olivier Daviau, Johann Guerin, Félix Danos, Benjamin Bordier, Moise Campistron, Frédéric Van Fenoo, Vincent Bizeul, Vincent Artaud, Alexandre Stefani, Delage Vincent, Alain Gotnich, Laurent Coppola, Laurent Goulu, Franck Caruso, Jean-Sebastien Poli, Jean-Baptiste Bornet, Denis Collet

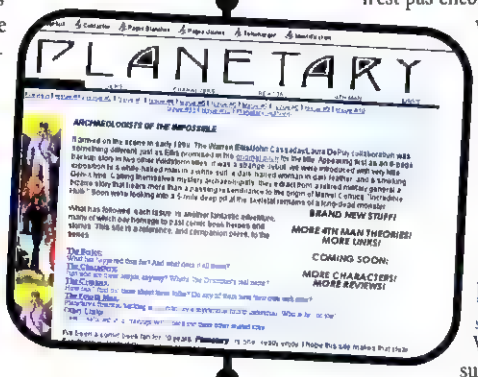
Allons du côté de chez Spawn...

Ce mois ci Spawn est à l'affiche sur le net. Allez faire un petit tour sur ces quelques sites sélectionnés par la rédaction. Vous pourrez y trouver des choses pas mal du tout.

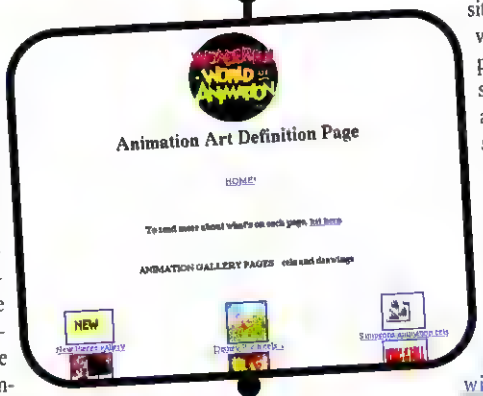
>Le premier site francophone sur Spawn
http://www.oxegena.com/spawn/
Y'en a pas beaucoup sur le net, des sites en français. Mais en creusant un peu, on finit par en trouver ! Youpiii ! En voici un qui a pour mission de fournir aux fans des infos sur ce sombre héros (ha ha !) dans la langue de Molière. Il parle du film et du comic-book. On peut y trouver des images géantes et des fichiers à télécharger. Bien entendu, votre contribution est la bienvenue à travers des dessins de fans ou des échanges de points de vue dans le chat. Bref, Si c'est pas d'enfer... (en français)



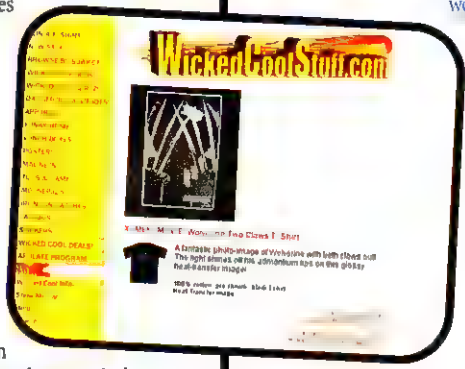
>Spawn animé sur planche...
http://www.animationartgallery.com/aspawn.html
Bon, c'est cher, mais c'est beau. Alors, rien que pour baver un peu, voici un site qui propose des cellulos du dessin animé de Spawn. On a bien le droit de rêver, non ? (en anglais)



>Spawn au Japon
http://www2s.biglobe.ne.jp/~jin119kg/index.html
Et si on allait à la découverte de fans de Spawn qui vivent à l'autre bout du monde ? En voici un japonais. Son site est bien évidemment en japonais, mais grâce à quelques mots en anglais par-ci par-là, on arrive à naviguer sur son site. Le plus remarquable ici est sa collection de figurines Spawn qu'il a photographiée. Il en a un sacré paquet, de quoi rendre jaloux ! ! En bref, comment déguster du Spawn avec des baguettes ! (en japonais)



>Les coulisses des jouets McFarlane
http://actionfigures.about.com/hobbies/actionfigures/gi/dynamic/offsite.htm?site=http://pages.ebay.com/community/library/catindex%2Dtoys%2Dmcfar.html
Et enfin, voici une petite page fort intéressante qui explique comment McFarlane fabrique ses action figures. Une petite interview ainsi que des croquis de travail permettent de mieux comprendre comment Spawn et ses copains passent du papier au plastique... (en anglais)



>Angel Medina sur le net
http://www.comicbook-pros.com/angel.html
Il nous parle dans Comic Box, mais pour en savoir un peu plus sur cet ange qui dessine des démons, voici son site officiel ! Il n'est pas encore fini, mais on peu déjà y voir quelques dessins et previews. On attend sa biographie et des dessins originaux à vendre avec impatience. Pour patienter, on a toujours de beaux dessins à se mettre sous la dent ! (en anglais)

>Planetary ...
http://users.erols.com/agrich/planetary.htm
Vous voulez en savoir plus sur *Planetary* ? Voici un petit site fort bien fait qui satisfera votre curiosité. On vous propose la présentation des personnages et des créateurs, ainsi qu'un résumé des épisodes déjà parus. On propose même plusieurs théories à propos du 4ème homme. C'est sobre, bien illustré... Bref, un petit site comme on les aime ! (en anglais)

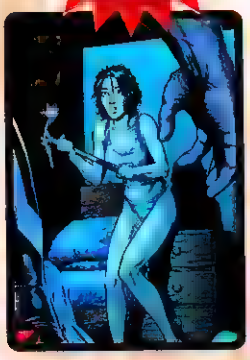
NET SHOPPING
http://store.yahoo.com/wickedcoolstuff/xmenmovwol2c.html
Vous avez adooooré le film des *X-Men* et vous voulez le clamer haut et fort ? Pour ce faire, enfilez vite ce T-shirt de Wolverine et attention aux griffes ! 15,95 $, soit environ 110 frs hors frais de port.

[Carina Rozenfeld]

GUIDE DE LECTURE

TOUS LES COMICS DE SEPTEMBRE

LA BD DU MOIS



KIN#1 [Semic]

C'est devenu un lieu commun de sortir son propre creator-owned. Quelques personnages en vrac, avec des filles à moitié nues, des épées ou des gros flingues. Gary Frank a choisi un pari plus ambitieux : son héros est un homme d'une autre race et les méchants, dans Kin, c'est la race humaine. On savait que Frank était un dessinateur génial, voici qu'il s'impose comme un tisseur d'ambiance. "Kin" est une série qui repose sur le sens du mystère, avec une histoire de conspiration aux petits oignons (et le dessin étant impeccable, que dire ?).

Ce n'est pas par hasard si Strawzynski (scénariste de "Rising Stars" et "Babylon 5") lui a depuis proposé de réaliser une série commune, "Midnight Nation".

MARVEL FRANCE

FANTASTIC FOUR #19

Tandis que les Fantastiques sont absents, Marvel Girl et les amis du groupe se retrouvent piégés dans l'enfer grec. Captain America remonte à la source du mal qui a détruit son bouclier et y découvre Klaw, l'homme sonique. *52 pages•24 FF*

NOTE GLOBALE 13/20

Séries : Fantastic Four#21, Cap America#21-22

Chez les Fantastiques, les éléments se mettent en place, préparant le 25ème numéro de l'édition US qui va vraiment bouleverser l'équipe. Si vous ne suivez pas FF, c'est le moment de vous y mettre. Cap arrive, quant à lui, à la conclusion très prévisible de la quête de son bouclier

IRON MAN#19

Ultron, c'est pire qu'une bombe atomique sur pattes. Les Vengeurs vont découvrir qu'ils n'ont jamais mesuré sa pleine puissance. Iron Man, dans sa propre série, joue "boire et déboires" avec Warbird qui, une nouvelle fois, vient lui compliquer la vie en pleine bataille.

52 pages•24 FF

NOTE GLOBALE 13/20

Séries : Iron-Man#21, Avengers#20

Ça fait longtemps que les Vengeurs n'avaient pas affronté une telle menace. De plus, la saga d'Ultron aura des conséquences sur le long terme. À ne pas manquer. Le tandem Iron Man/Warbird, par contre, est une redite.

SPIDER-MAN V.2 #7

Spidey croise Blade, relooké après le film, et tous les deux se mettent sur la piste d'un nouveau type de vampire. Mais la caisse qu'ils convoitent cache quelque chose que tous les fans connaissent. Tandis que *Chapter One* continue son remixage des origines version Byrne, Daredevil entre dans la danse. Enfin, quelqu'un tue tous ceux présents lors de l'origine de Spider-Man. *100 pages•25 FF*

NOTE GLOBALE 12/20

Séries : Amazing Spider-Man #9, Chapter One #9, Peter Parker #7 et 8.

La saga Spider-Man/Blade est assez intense, en partie grâce aux dessins de Romita Jr, assez en forme. On ne peut pas en dire autant de Byrne sur "Chapter One" ou "Amazing", par contre

X-MEN#44

On dirait que le prof X pète un boulon ! En tout cas, les X-Men en ont marre de vivre sous ses ordres et, dès qu'il dissout l'équipe, ils se dépêchent de vivre enfin leur vie, chacun de leur côté. Est-ce le glas de l'équipe ? Génération X fait du tourisme à Madripoor en compagnie de Paladin. Comme à chaque fois à Madripoor, ça vire au vinaigre. *100 pages•25 FF*

NOTE GLOBALE 12/20

Séries : Uncanny#372, X-Men#92, Génération X #53-54.

Le coup de la séparation des X-Men, on nous l'a déjà fait et plus personne n'y croit. Mais sur la raison de ce choix, Xavier entretient le mystère : a-t-il un plan ou est-ce qu'il sombre de nouveau dans la folie d'Onslaught ? Du côté de Gen X, on s'ennuie ferme côté scénario et seuls les graphismes de Terry Dodson assurent le coup.

WOLVERINE#81

Wolvie retrouve la Division Alpha pour une sorte de conclusion de la défunte série de l'équipe canadienne. Puis il prend l'avion pour le Japon, en compagnie de Cecilia Reyes, pour y rencontrer le Silver Samouraï ! *52 pages•24 FF*

NOTE GLOBALE 12/20

Séries : Wolverine #142, X-Men Unlimited#24

Le retour d'Alpha Flight est bancal et marqué par plusieurs erreurs de continuité (Harfang ? V'vante ?). Mais ça n'enlève rien au plaisir de revoir ce groupe qui garde tout son charme.

MARVEL KNIGHTS#13

Black Panther revient dans son pays pour y mater le coup d'état. Le pays des Inhumains semble bien destiné à disparaître sous les missiles... mais c'est apparemment ce que veut Flèche Noire. Dans *Daredevil*, on en apprend plus sur la mystérieuse Echo et la raison de sa haine envers DD. Et l'Homme-Fourmi revient dans sa première aventure solo depuis des années ! *100 pages•30 FF*

NOTE GLOBALE 15/20

Séries : Daredevil #11, Inhumans #12, Black Panther #12, Ant Man's Big Christmas.

Inhumans et Black Panther touchent tous deux en même temps à la fin des histoires qui les ont occupés toute cette année (la Panthère continue, elle, dans le prochain MK), tandis que DD rattrape dangereusement l'édition américaine. Quant à l'histoire d'Ant-Man c'est bizarrement... un conte de Noël !

X-MEN UNIVERSE#12

Libéré de ses obligations envers les X-Men, Gambit cherche Dents de Sabre... pour lui sauver la vie ? Nouveau "Mutant Massacre" en perspective ? X-Force retrouve la trace de Pete Wisdow, un ancien d'Excalibur, dans les ruines de Genosha. Le monde de Mutant-X bascule de plus en plus sous le contrôle de Madelyne et ce ne sont pas les sentinelles qui vont arranger ça. Mais de quel côté seront les X-Men ? *100 pages•25 FF*

NOTE GLOBALE 12/20

Series : Mutant X#10, Gambit #8, X-Force #94-95

La rencontre Gambit/Dents de Sabre n'est pas celle qu'on aurait pu croire et surprend agréablement malgré un dessin moyen cette fois. De nouveaux alliés et ennemis arrivent dans Mutant X. Quant à X-Force, les histoires manquent de fraîcheur

THOR#15

Vous ne verrez presque pas les Vengeurs dans cet épisode, *Avengers Forever* étant dédié à l'origine de Kang. C'est cependant un épisode très important. Thor doit faire face à la rébellion de Moljnir, de quoi devenir marteau. *52 pages•24 FF*

NOTE GLOBALE 15/20

Séries : Thor #15, Avengers Forever #9

Petite perte de vitesse pour Thor, une fois redescendu de la saga épique qui l'avait occupé pendant un an. Pour "Avengers Forever", par contre, réviser les origines de Kang va s'avérer utile

MARVEL#41

Earth X, c'est la fin ! Alors que tous les héros de la Terre semblent avoir échoué, quelle chance reste-t-il au monde ? Cela fait des siècles que le Club des Damnés existe, mais il a fallu attendre aujourd'hui pour apprendre leurs noirs secrets. Ce nouveau chapitre nous en dit plus sur le rôle d'Union Jack. Captain America lutte lui contre le Flag-Smasher revu et corrigé. *100 pages•24FF*

NOTE GLOBALE 16/20

Séries : Earth X, Cap America 1999, Hellfire Club 3

Ne soyez pas tristes : Earth X cédera bientôt la place à Universe X, une suite en 14 épisodes. Les secrets des Damnés sont intrigants, mais on se demande quelles retombées ils auront sur le présent.

Spider-Man Extra#22

Le Caméléon (pas Jarod mais bien l'ennemi de Spidey) n'est jamais absent très longtemps. Le voici qui montre à nouveau le bout de son nez dans cette saga en 3 épisodes, dans laquelle l'Araignée ressort tous ses traumatismes passés.

92 pages•24 FF

NOTE GLOBALE 12/20

Serie : Websinners#10, 11, 12

Galop d'essai pour Paul Jenkins sur l'univers de Spider Man. Avec tous les angles psychologiques du "Caméléon", le scénariste d'"Inhumans" et de "Witchblade" s'en donne à cœur joie. Le dessin de Jones ("Black Widow") ne gâche rien. On se croirait dans un "Marvel Knights" !

B I M E S T R I E L

Marvel Top#20

Depuis le départ des héros, que s'est-il passé sur l'autre planète Terre, celle qu'ils avaient occupée pendant un an (rappelez-vous de la Renaissance des Héros...) ? On retrouve ce monde, cette fois si désespéré que même Fatalis risque bien d'y être un sauveur potentiel ! *100 pages•33 FF*

NOTE GLOBALE 11/20

Série : Heroes Reborn : Doomsday, HR : Rebel, HR : Remnants, HR : Ashema

Qualité inégale pour les 4 premiers chapitres de cette saga (les autres seront publiés ultérieurement). Mike McKone se débrouille plutôt bien sur l'intro. Fatalis devient ENFIN maître d'un monde !

B I M E S T R I E L

Spider-Man : L'Age d'or#3

L'apparition du Shocker et le retour de Kraven n'étaient pas suffisants... Voici que Spider-Man fait la connaissance du successeur du Vautour ! Quand c'était un petit vieux, Peter arrivait à peine à le battre. Alors maintenant que c'est une brute évadée de prison... Mais, le vrai Vautour n'a pas dit son dernier mot. *100 pages•30 FF*

NOTE GLOBALE 14/20

Série : Amazing Spider-Man v1#46 à 49

Ceux que "Chapter One" laisse de bois doivent se ruer sur ce petit bijou. Quoi qu'en disent les relaunchs successifs, c'est ça l'ère classique de Spider-Man. À ne pas manquer !

T R I M E S T R I E L

X-Men Extra#21

Les X-Men originaux finissent leur première rencontre avec Storm mais n'ont pas le temps de souffler puisque les Quatre Fantastiques déboulent pour leur demander des comptes, lançant une saga cosmique...

92 pages•24 FF

NOTE GLOBALE 12/20

Série : X-Men Movie adaptation

Byrne prend ici un plaisir visible et retrouve son aura des années 80

T R I M E S T R I E L

Semic Comics

Painkiller Jane#3

Jane la dure à cuire continue d'en faire voir de toutes les couleurs à la pègre New-Yorkaise. Le plus ironique dans l'histoire, c'est que finalement ce n'est pas Jane qui a besoin de médicaments mais ses adversaires.

52 pages•24 FF

NOTE GLOBALE 13/20

Série : Painkiller Jane #5-6

L'heroine est toujours aussi attachante et la série continue sur son rythme de croisière. Pourquoi changer de cap, d'ailleurs, quand c'est bon ? Tout repose sur la personnalité originale d'une héroïne hors-cliché

B I M E S T R I E L

Warlands#2

Poursuite des aventures manga style "au pays de la Fantasy". C'est la guerre totale contre le sorcier Aalok afin de savoir qui détiendra l'armure mystique. Pendant ce temps, les peuplades pacifiques se préparent à affronter l'armée de Dataran... sans grandes chances.

52 pages•24 FF

NOTE GLOBALE 10/20

Série : Warlands #3-4

Ça s'arrange un peu au niveau des dessins mais divers éléments (la colorisation, par exemple) ternissent l'ensemble. À force de vouloir sonner comme de l'anime, l'ambiance générale en souffre

B I M E S T R I E L

Semic Comics

Spawn#53

Bon, soyez courageux : dans cet épisode, Spawn meurt ! Ça ne rigole plus du tout ! Qui va sauver le monde de la menace d'Urizen, alors ? Sam & Twitch doivent passer 24 heures avec Dean dans un nouveau chef-d'œuvre de Brian Michael Bendis.

52 pages•24 FF

NOTE GLOBALE 14/20

Séries : Spawn#96, Sam&Twitch#9

On se prend de plus en plus au jeu dans la tension du compte à rebours enclenché et qui nous mènera vers le 100ème épisode de "Spawn". Angel Medina, quant à lui, fait ses adieux à "Sam&Twitch" en attendant "Spawn".

M E N S U E L

Birds of Prey#4

Barbara Gordon avait-elle tout imaginé pendant toutes ces années ? Elle se réveille bien portante, jamais devenue handicapée et toujours... Batgirl ! Et Black Canary lui dit que c'est normal ! À devenir folle ! En bonus, une histoire de Nightwing et Troia, deux Titans de DC. *52 pages•25 FF*

NOTE GLOBALE 12/20

Séries : BoP : Batgirl, Batman Chronicles#7

Une tres bonne histoire des BoP qui intéressera cependant plus ceux qui sont familiers avec le passé de Batgirl de Barbara Gordon. À noter le "Batman Chronicles", un épisode qui a vu les débuts de la talentueuse scénariste Devin Grayson.

M E N S U E L

Rising Stars#4

C'est la guerre totale entre les spéciaux. Le problème, c'est que le gouvernement américain s'est mis du côté de Patriot et que quand l'armée arrive, ce n'est pas pour arranger les choses, loin de là. En prime, découvrez Critical Maas, un personnage qui va avoir beaucoup d'importance par la suite. *52 pages•24 FF*

NOTE GLOBALE 13/20

Series : Rising Stars#7-8

Après les premiers épisodes plus encrés aux mystères, ces deux-là laissent une part plus large à l'action, sans rien oublier de l'histoire. Le scénario de ce comic book aurait valu un 18/20 mais les dessins font chuter la note, malgré la bonne volonté des deux dessinateurs.

B I M E S T R I E L

Buffy#16

Début de la saga "Carthage" (en six parties) pour Buffy qui va faire la connaissance du Croquemitaine de Sunnydale. Vous pensiez qu'il n'y avait que des vampires ? À Los Angeles, Angel essaie d'aider une femme battue par son mari, mais il semble qu'il ne se méfie pas du danger qui l'attend. *52 pages•24 FF*

NOTE GLOBALE 10/20

Série : Buffy#21, Angel#4

Ça s'arrange un peu au niveau de l'histoire du côté de Buffy avec les débuts de ce nouveau storyline. Rien de très spectaculaire cependant.

M E N S U E L

Lady Pendragon#3

Ça va chauffer au Vème siècle ! Madame Pendragon va mesurer son épée à la lance mystique de Brigid, l'héroïne de "More Than Mortal". Une héroïne anglaise et une autre irlandaise, ça va faire des étincelles, c'est sûr !

52 pages•24 FF

NOTE GLOBALE 11/20

Série : Lady Pendragon/More Than Mortal special

"Lady Pendragon" et "More Than Mortal" ne font pas l'unanimité mais la connexion entre les deux était une chose logique et pas un de ces innombrables crossovers injustifiés.

B I M E S T R I E L

Authority#3

Dans leur première saga, Jenny Sparks et les autres ont dû faire la guerre à Gamorra. Cette fois-ci, c'est encore plus fort : comment vont-ils empêcher que la Terre soit envahie... par des extraterrestres qui sont déjà rois de l'Angleterre ? *52 pages•24 FF*

NOTE GLOBALE 14/20

Séries : Authority#5-6

Une seconde aventure démarre. Non seulement l'enjeu est encore plus haut, mais on en apprend plus sur l'équipe. Vous ferez ainsi la connaissance du mari d'une de nos héroïnes.

B I M E S T R I E L

Special DC#9

Si Kirby n'avait pas déjà eu le titre de "King", c'est sans doute Gil Kane qui y aurait eu droit. Retrouvez tout le talent de cet artiste légendaire, malheureusement mort en début d'année, avec des histoires de Green Lantern et Atom.

76 pages •30 FF

NOTE GLOBALE 13/20

Série : Legends of DC Universe #28/29

Toute la magie des héros du "Silver Age" plus à la patte de Kane. C'est en quelque sorte l'équivalent DC du Spider-Man de l'Age d'Or

T R I M E S T R I E L

Wildstorm Special#1

Depuis le renouveau de WildCats, on se demandait comment Emp s'était transformé en "Yoda" rose. Ne cherchez plus, voici la réponse ! Voodoo et Spartan règlent leurs comptes et Savant découvre qu'un ennemi de l'équipe est de retour. Par Alan Moore, Jim Lee et Travis Charest. *68 pages•29 FF*

NOTE GLOBALE 12/20

Série : WildCats#50, Wildcats Mosaic

Des épisodes-charnière qui font le lien entre les deux séries des WildCats, l'ancienne et la nouvelle, tout en montrant que Moore n'a pas tout dit sur ces personnages

B I M E S T R I E L

Kin#1

La race humaine a une sœur qu'on avait oubliée depuis Néanderthal et qui est technologiquement bien plus avancée que nous. Cette découverte

provoque bien des convoitises. Les humains se répartissent en deux camps, ceux qui veulent exploiter nos lointains cousins et ceux qui veulent les sauver, hélas moins nombreux.

52 pages•24 FF

NOTE GLOBALE 15/20

Série : Kin#1-2

Le nouveau projet de Gary Frank ("Birds of Prey", "Hulk") est enfin en France ! Fans de combats, attention : le suspense supplante de beaucoup l'action.

B I M E S T R I E L

Superman Hors-série#1

La version kiosque du Superman d'Alex Ross se veut économique, au cas où les fans de Ross ne se seraient pas rués sur les 1ères éditions, plus coûteuses, en album.

68 pages•28 FF

NOTE GLOBALE 14/20

Série : Superman Peace on Earth

Ceux qui se plaignent qu'il n'y a pas assez de DC en France feraient bien de se ruer sur ce #1 qui donne une nouvelle chance à Superman et qui annonce d'autres HS qui seront des inédits.

T R I M E S T R I E L

Dirty Pair#2

Les semeuses de trouble ne sont jamais fatiguées. Belles mais irresponsables, elles continuent sur la lancée de leur premier chapitre paru en France il y a deux mois.

52 pages•24 FF

NOTE GLOBALE 14/20

Série : Dirty Pair Fatal but Not Serious #3 et 4

La suite des aventures parues dans le premier numéro, par le même auteur. Donc aucune variation dans la qualité et ceux qui avaient aimé la première dose seront ravis.

T R I M E S T R I E L

Glénat

Overshall #1

Faites la connaissance de la magicienne Saad, de Celzu le soldat cynique ou encore de Kevor Khan, guerrier monstrueux et dévastateur. La ville d'Overshall n'est pas pauvre en citoyens hauts en couleurs et est infestée de cybermutants. Cette riche toile de fond sert de décor à une histoire très mystérieuse où les "adeptes de l'Axom" seront déterminants.

32 pages•24 FF

NOTE GLOBALE 11/20

Série : Overshall

Sans conteste le fleuron de la nouvelle lignée de Glénat. La colorisation très originale renforce le dessin et l'histoire est assez fouillée.

B I M E S T R I E L

Omega #1

Que s'est-il passé le 2 janvier 1949 à la rédaction du Herald ? Tout le journal sembe avoir été pris de folie, avant d'annoncer dans sa "une" du lendemain la fin du monde. Cinquante ans plus tard, un certain Oméga, qui semble posséder certains pouvoirs, est le seul à avoir les réponses. La jeune Audrey doit tout savoir si elle veut empêcher l'avénement du démon Astaroth.

52 pages•24 FF

NOTE GLOBALE 10/20

Série : Oméga

Le scénario est intense, teinté d'une sorte de "gothisme" punk. Le dessin est par contre en-dessous de ce qu'on pourrait attendre pour ce prix.

B I M E S T R I E L

Dr Psycho [SEX MACHINES]

Plus nombreux qu'on ne pourrait le croire, les héros artificiels, souvent impliqués dans des relations sexuelles avec un partenaire bien humain, marchent sur le fil du rasoir : sont-ils la version super-héroïque des poupées gonflables ?

On trouve dans les comics une proportion non négligeable d'homoncules (des créatures à forme plus ou moins humanoïde) qui ont des relations sentimentales ou sexuelles avec de vrais humains. Le fait de n'être qu'un robot (et à ce titre pas plus "vivant" qu'un grille-pain monté sur pattes) n'a pas empêché Vision d'être marié pendant plusieurs années à la Sorcière Rouge, posant la question de la "consommation" de ce mariage. En clair, Vision, qui n'est qu'un être mécanique, est-il physiquement "équipé" pour une telle liaison ? Apparemment, le débat reste ouvert chez les anciens scénaristes des *Vengeurs*, qui se divisent en deux camps. L'un pensant que l'union Vision/Sorcière Rouge n'a toujours été que platonique, l'autre penchant pour une solution où Vision aurait tout ce qu'il faut pour satisfaire sa partenaire. Que le couple ait eu, à un moment donné, deux enfants n'est pas un indice en soi puisque les jumeaux avaient été "invoqués" par la magie de la Sorcière et il n'y avait pas véritablement eu procréation. Quand bien même Vision serait "normalement constitué" et pourrait coucher, dans tous les sens du terme, avec sa dulcinée, il semble évident qu'il ne pourrait pas, de toute façon, générer le matériau biologique nécessaire à la procréation. Bien qu'il soit le plus évident, le couple Vision/Sorcière Rouge n'est pas l'unique couple formé par une femme et un robot. Assez semblable à la Vision, l'androïde Red Tornado (ancien membre de la JLA chez DC) a lui aussi eu son lot de girlfriends. Quant au couple potentiel qui fut un temps formé par Voodoo et Spartan dans les Wildcats, chez Wildstorm, il paraît peu probable, vu sa personnalité, que la jeune femme se soit enticchée de l'androïde de la corporation Halo pour une "simple" raison platonique et sentimentale mais bien dans un but plus "matériel". Dans les premiers temps de la série (*Wildcats vol.1* #7,1994), Voodoo se montre très empressée envers Spartan et celui-ci, un peu gêné, lui fait remarquer qu'il n'est qu'un être artificiel. Pas de problème, Voodoo lui rétorque alors qu'avec ses prothèses en silicone elle est elle aussi, au moins en partie, artificielle ! La plupart des scénaristes ne semblent pas buter sur le fait que tous les personnages couchant avec un robot (androïde ou autre type de réplique mécanique) se retrouvent finalement dans une situation où ils aiment un objet et non pas une personne. Tous les super-robots (dont *Aphrodite IX*, la nouvelle série de Top Cow aux USA, est un fleuron) ne semblent pas pour autant être capables de coucher avec quelqu'un. Il faut remplir certains critères : être bien sûr d'une forme compatible avec les humains (on évitera les grandes cyber-bestioles avec 3 roues et 4 bras) et être doué d'une intelligence (non pas un programme intelligent mais bien la capacité de prendre des décisions), symbolisée par la parole (les robots muets n'arrivent à draguer personne, on dirait). D'où une association d'idées qui donne : langage = intelligence = vie = fonction de procréer. On oublie que le robot n'est qu'un objet parce qu'il parle comme un être vivant. On remarquera que la plupart du temps les robots sont "sexués" (cela se remarque au niveau de leur silhouette : un short en métal bien placé nous empêche d'en savoir plus). Machine Man est bien entendu masculin tandis que Jocasta (la secrétaire mécanique d'Iron Man) a des seins qui s'expliqueraient sans doute si elle était un mammifère mais qui sont, dans son cas, dépourvus de toute utilité. D'ailleurs, ces deux-là entamaient dans *Marvel Two-In-One #93* (1982) la première liaison 100% artificielle. Deux robots sortant ensemble… On imagine que si l'histoire s'était finie comme dans les contes de fées, ils auraient vécu heureux… avec beaucoup de petits portables !

Apparemment, Spartan (des WildCats) est plus long à comprendre que Vision quand il s'agit de deviner les intentions des filles.

La Sorcière Rouge a été mariée pendant des années à un bout de plastique rouge. Tous les deux avaient trouvé le moyen de faire des bébés...

[Xavier Fournier]

Le Retour du Grand Bleu

Superman™ © 2000 DC Comics, une division de Warner Bros, une compagnie Time Warner Entertainment / © 2000 SEMIC S.A. pour l'édition française.

semic COMICS

Superman Hors-Série #1 • 68 pages • 29 francs

COLLECTORS RENDEZ-VOUS

ARKHAM PRÉSENTE

28&29 octobre 2000
salle Wagram
39, avenue de Wagram 75017 Paris

Dédicaces Comics

BRYAN HITCH
(The Authority, JLA,...)

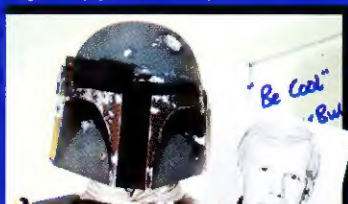
GARY FRANK
(Hulk, Gen 13, Kin,...)

Gagnez des Cadeaux sur le stand **COMIC BOX**

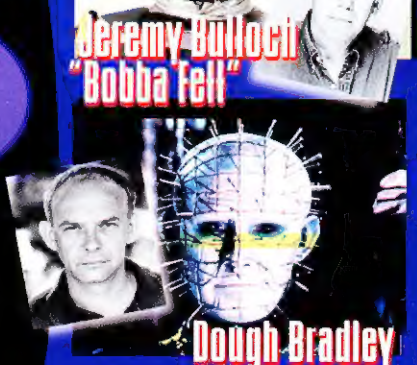
En avant-première à la convention : "Comic Box#29" et le Hors-série#3 : "Légendes des Comics"

Dédicaces Cinéma*

* signatures payantes



Jeremy Bulloch
"Bobba Fett"



Dough Bradley
"Pinhead"

William Hootkins
"Jet Porkins"

45Frs l'entrée

cinéma jouets comics

Renseignements : 01 40 51 82 55 - Boutique : 15 rue Soufflot 75005 Paris

Kin is ™ & © 2000 Gary Frank © 2000 Top Cow Productions A.R.R.-The Authority is ™& © 2000 Wildstorm Productions, Inc. - An imprint of DC Comics, Inc. All Rights Reserved.